



aktueller software markt

Alles über Computer- & Videospiele

Nr. 10 Oktober 1991
6. Jahrgang
öS 65
Sfr 7,50
DM 7,50

ISSN 0933-1867

Das große
Magazin für
Computer & Videospiele

SPIEL DES MONATS

SONIC THE HEDGEHOG



Ein Igel dreht auf!

ASM VOR ORT

GREMLINS starke Titel:
Wir zeigen erste Bilder!

ZU GEWINNEN

Amiga 3000
CDTV S.38
und, und, und...

TOPS & FLOPS

Castles, Phantasy Star III,
Deuteros, Final Soldier,
Mega lo Mania, Darkman,
Nebulus 2, Mega Man 2,...

Vorab:

ULTIMA VII

Bei
ORIGIN durchs
Schlüsselloch
gelingt!

REPORTAGEN
• Infernal Byte Systems
• Mirrorsoft • Spielebörse
Rushware • Schweinfurt • AMIGA '91

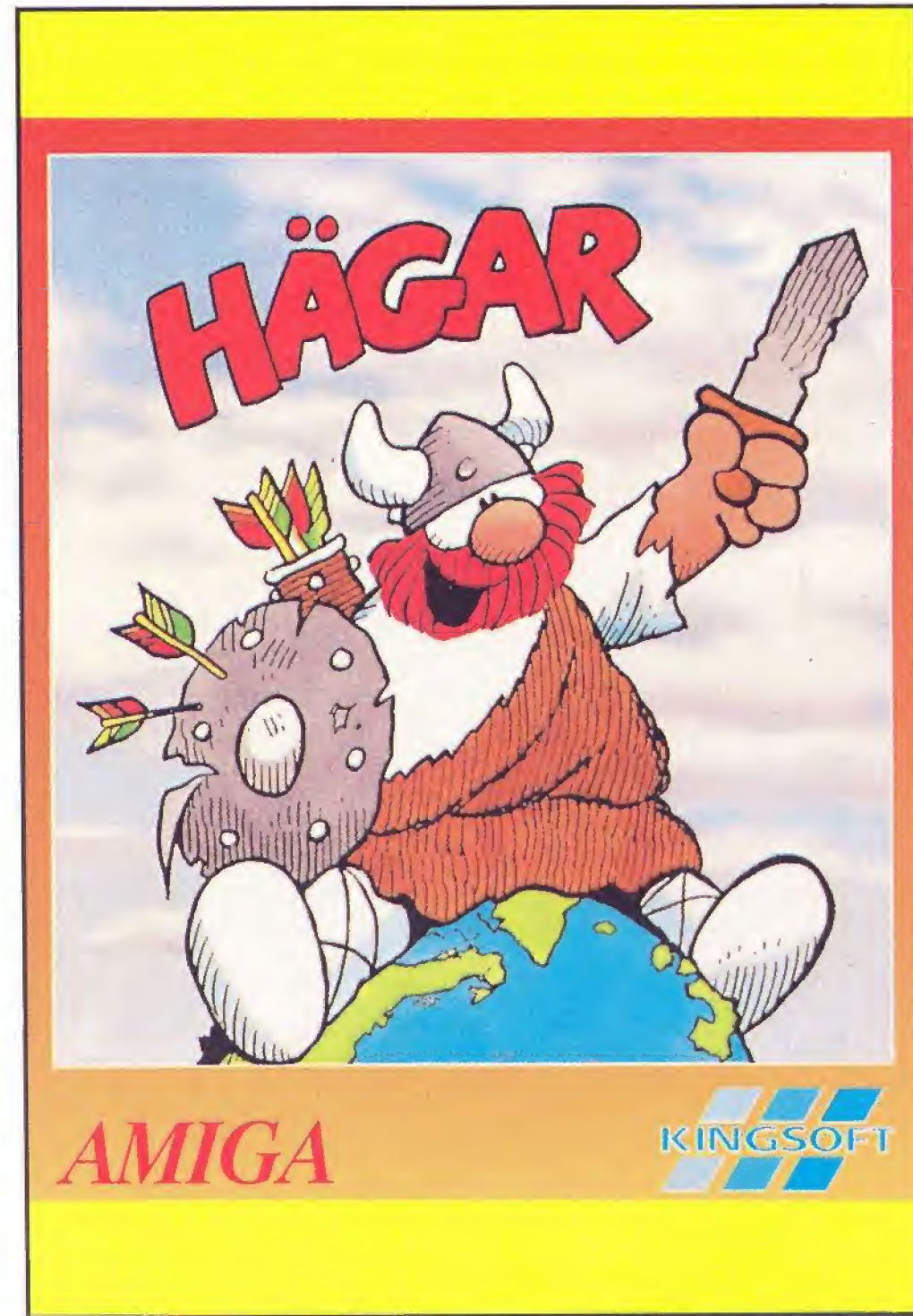
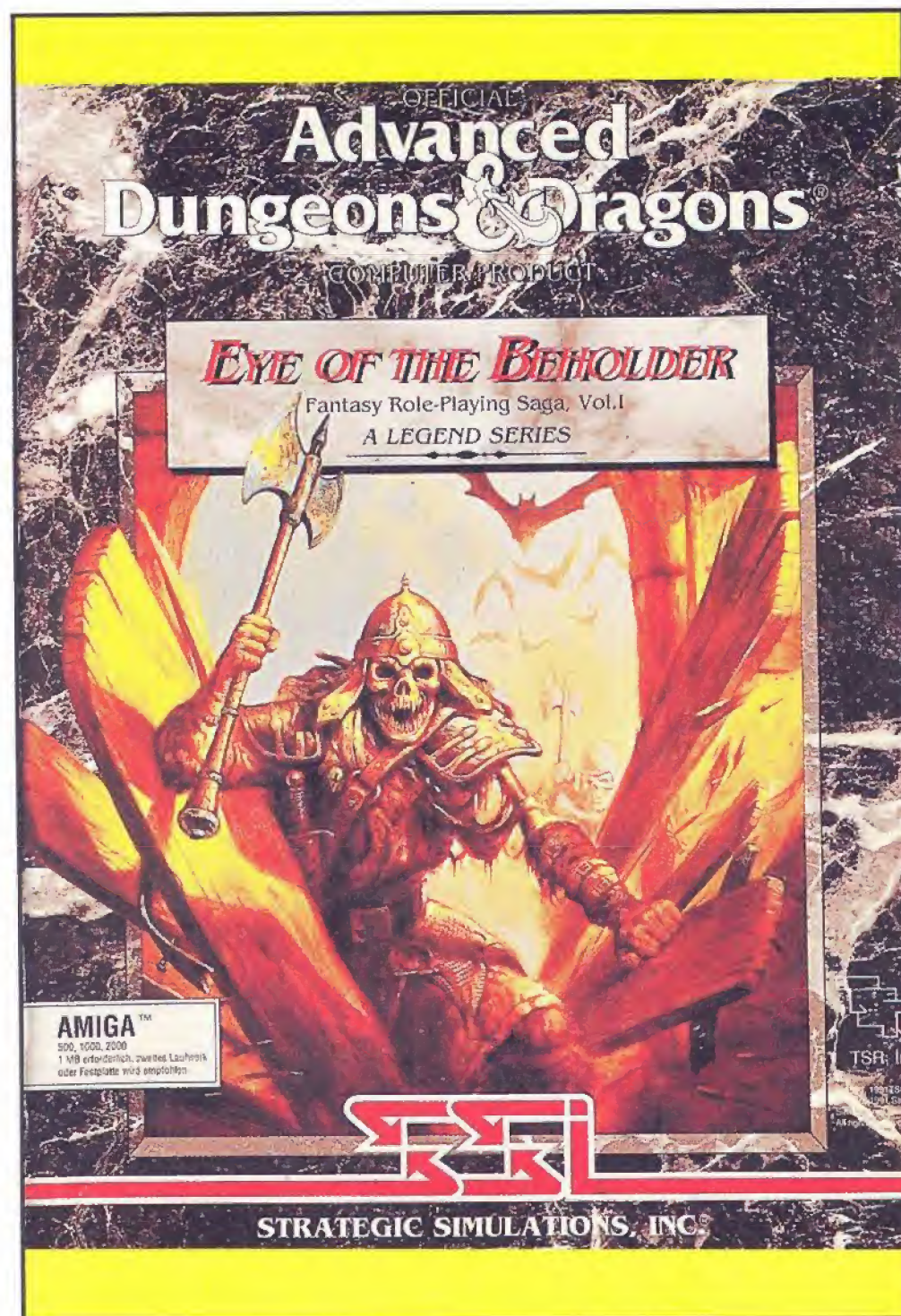
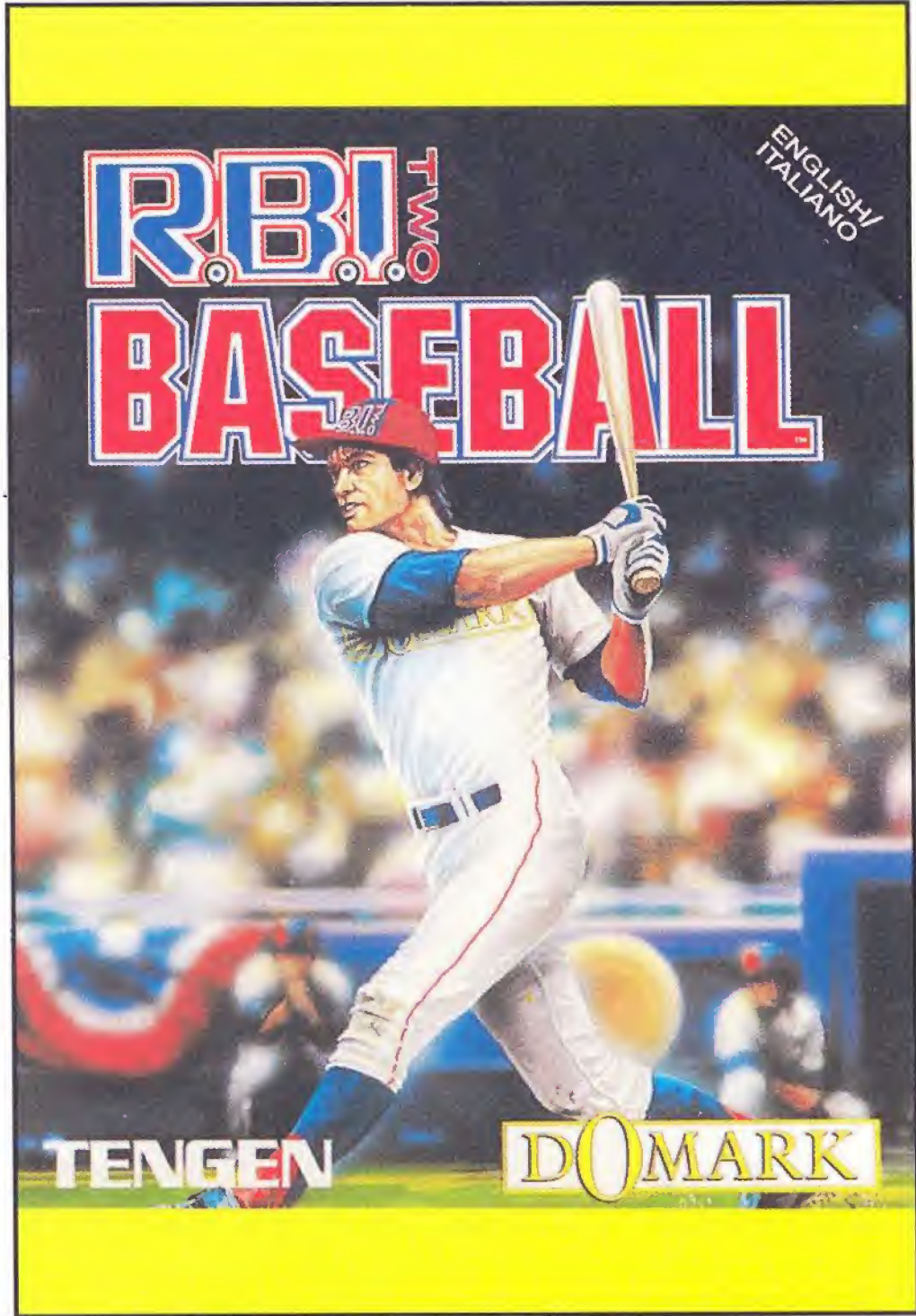


MAB © 91



Marlboro Lights





R.B.I. BASEBALL

System: Amiga, Atari ST, C64
Empf. VK-Preis: ca. 50 DM
Hersteller: Domark/Tengen, London, U.K.
Erstveröffentlichung: September 1991

Inhalt:

R.B.I. Baseball ist eine reinrassige Simulation des amerikanischen Volkssports Nr. 1. Mehrere Spielvarianten stehen zur Auswahl: Allein gegen den Computer, gegen einen Freund oder man schaut einem Demospiel des Computers zu. Der Spieler hat die Auswahl aus 24 Mannschaften. Zudem können noch Spieler ins Team aufgenommen werden.

So reizvoll sich das Ganze auch anhört, so mißlungen ist diese Sportsimulation leider. Schlechte Übersicht über das Spielgeschehen und ruckelige Animation verderben einem schnell den Spaß. Schade eigentlich, denn das gut übersetzte und durchdachte Handbuch macht Appetit auf dieses Spiel.

Anmerkungen:

So schlecht das Spiel an sich ist, so gut sind die Gags in der Amiga- und ST-Version. Auf der Anzeigetafel des Stadions werden nach jedem Durchlauf kleine animierte Cartoons gezeigt, die Witz haben und Qualitativ besser sind als der Rest des Programms.

Besonderheiten:

Dem Programm liegt eine Baseballkappe bei.

Getestet in

AKTUELLER SOFTWARE MARKT

Ausgabe 10/91

DIE DRACHEN VON LAAS

System: PC, Amiga, Atari ST
Empf. VK-Preis: ca. 80 DM
Hersteller: United Software/Dragonware, 4835 Rietberg 2
Erstveröffentlichung: Dezember 1988

Inhalt:

Der Spieler übernimmt die Rolle zweier Abenteurer, die dem tristen Alltag ihres kleinen Städtchens entfliehen wollen. Sie beschließen daher, die aufregend mythische, fremde Welt jenseits der Stadtmauern zu erkunden. Aszhanti ist der Zauberer von beiden, Smirga hingegen ist ein angehender Schwertkämpfer. Gemeinsam ist ihnen, daß sie über keinerlei Erfahrung verfügen.

So obliegt es dem Spieler, beide Spielcharaktere für den Kampf gegen eine feindliche Umwelt zu wappnen, ihre Fähigkeiten zu trainieren, zu verbessern und für eine vernünftige Ausrüstung zu sorgen. Die Wohnung der Helden sollte genauestens auf versteckte Gegenstände untersucht werden, die nur zu schnell benötigt werden könnten. Extrem wichtig, weil oft gebraucht, ist das Geld in diesem Spiel. Für ein neues Schwert, Nahrungsmittel, sogar für ein paar neue Zaubersprüche muß ständig Bares vorhanden sein.

Anmerkungen:

DIE DRACHEN VON LAAS ist in seiner Struktur eine Mischung aus herkömmlichen Text-Grafik-Adventuren und einem Rollenspiel. Neben der gewohnten Befehlseingabe über die Tastatur werden Rollenspielelemente durch die Steuerung von zwei Charakteren mit üblichem Erfahrungsniveau eingefügt.

Besonderheiten:

Textinformationen und Befehlseingabe sind komplett deutschsprachig. Der Parser ist mit einem Wortschatz von rund 2000 Wörtern ausgestattet und versteht eine Fülle von Synonymen.

Getestet in

AKTUELLER SOFTWARE MARKT

Ausgabe 12/88

HÄGAR

System: Amiga
Empf. VK-Preis: ca. 80 DM
Hersteller: Kingsoft, 5100 Aachen
Erstveröffentlichung: August/September '91

Inhalt:

Hägar, bekannt aus vielen Comicheftchen und über 1700 Tageszeitungen, treibt nun auch auf dem Amiga sein Unwesen. Der "Pixel-Hägar" kommt seinem Genossen im Comic sehr nahe. Seine Geschichte vom Räubern und Plündern wurde von der Firma Kingsoft in ein hübsches Jump 'n' Run umgesetzt. Man muß mit der Spielfigur diverse Gegenstände einsammeln, kann sich unterwegs in Kneipen ein kühles Bier oder einen knusprigen Truthahn zu Gemüte führen (Energie), oder mit der hübschen Bedienung ein Spielchen wagen. Beim ortsansässigen Waffenhändler kann sich der Wikinger mit recht brauchbarem Gerät ausrüsten - nur gegen Bares, versteht sich. Die Level sind durch kleine Inseln dargestellt, die er mit Hilfe seines Drachenbootes anfährt - natürlich nicht bevor er von seinem Weibe Helga eine dementsprechende Einkaufsliste bekommen hat. Die Hägar-Grafiken sind sichtlich mühevoll gezeichnet. Das Scrolling ist zwar nicht ganz ruckelfrei, jedoch stört dies den Spielablauf nicht.

Anmerkungen:

Im Hinblick auf andere Comic-Umsetzungen ist Hägar wirklich gelungen. Man muß kein Fan des Comic-Helden sein, um an diesem Game seine helle Freude zu finden.

Besonderheiten:

keine.

Getestet in

AKTUELLER SOFTWARE MARKT

Ausgabe 8,9/91

EYE OF THE BEHOLDER

System: PC (640KByte, Farbgrafikkarten, Ad Lib, Soundblaster)
Empf. VK-Preis: ca. 100 Mark
Hersteller: SSI, Kalifornien, USA
Erstveröffentlichung: Mai 1991

Inhalt:

Da haben sich die Spieleväter von SSI doch tatsächlich mal weitestgehend vom altbewährten AD&D-Schema losgesagt! Mit EYE OF THE BEHOLDER 'kredenz' Euch das Haus jetzt das erste Rollenspiel der LEGEND-Serie in gänzlich neuem Gewand: Durch ein großes Window bekommt man einen exzellenten Panoramablick über die jeweils nähere Umgebung präsentiert, natürlich in 3D. Orientierung, Marschrichtung und Fortbewegung der Party werden in diesem Fall über Kompaß und Pfeilblock gesteuert, die sich direkt unter dem Fenster befinden.

Mit einer Party gerät man in die verworrene Unterwelt des Küstenstädtchens Waterdeep. Von der Kloake aus scheint sich größtes Unheil anzubahnen. Die Stadträte wählen einen Stoßtrupp aus, der schon wenig später in einem der Kanaldeckelschächte verschwindet. Das Hauptaugenmerk richtet sich nun auf ein unzertrennliches Duo, "Mann und Maus". Die beiden müssen sich wacker durch mindestens zwölf Level schlagen. In jeder Ebene der Unterwelt gibt es einen besonderen Gegenstand zu finden, der den Weg für manch gefährvolle Extratour öffnet...

Anmerkungen:

Lediglich Rassen, Klassen, Magie und die "Camp"-Funktionen sind weiterhin von den AD&D-Klassikern übernommen worden.

Besonderheiten:

Das Rollenspiel hat sowohl Adventure- als auch Action-Charakter. Rundum-Infos über ein großzügig angelegtes 3D-Window.

Getestet in

AKTUELLER SOFTWARE MARKT

Ausgabe 5/91

Der Igel und der Frosch . . .

... sind zwei Mitglieder aus der Tierwelt, denen wir in diesem Monat ganz besondere Widmung schenkten. Ein leicht Bombjack-ähnliches mutiertes Stachelvieh spielt dabei die Hauptrolle. Im „Spiel des Monats“ wird SONIC THE HEDGEHOG dargestellt, ein auffallend nettes und besonders gut spielbares Gamelein für den MEGADRIIVE. Als „Herr der Ringe“ stolpert Sonic-Boy durch die Landschaft und sorgt für spürbares Vergnügen. Sandra konnte man nur unter größten Anstrengungen vom Bildschirm wegzerren. Ein echtes Anti-Depressivum!

Das etwas glitschigere Tier, in diesem Falle ein wagemutiges Fröschi, hält sich bei „Up-Tower Down-Tower“ („Der Turm am Eaton Place“) auf. NEBULUS II ist (zunächst) auf dem Amiga zu haben und wird dem Gamester alles abverlangen, was Nervenstärke, Geduld und Geschick anbelangt. Testperson Michael war gleisam angetan wie genervt (iss' zu schwierig!), freute sich aber doch, als er die Bonus-Runden erreichte ...

Da man beides schlecht auf der Veranda genießen kann, hat A-Man sich als Koordinator der „Game Boy Corner“ wieder mächtig ins Zeug gelegt. Aber auch für andere Nichtstubenhocker, die Game-Gearer oder Lynxe, hat ASM was im Programm.

Nun, da sich die Urlaubszeit langsam dem Ende nähert,



Unsportlich, aber wahr: Manni, die „Pfeife“, auf dem Weg zum fußballerischen Vergnügen. Foto: hajo

lummelt und tummelt man sich so langsam wieder vor dem Bildschirm rum. Und damit Ihr Euch nicht langweilt, ballern

wir Euch mit Stoff zu, aus dem die Träume sind und die Ihr Euch zulegen könnt.

Anmerkungen: In ASM 8/9/

91 wurde auf Seite 39 ein Programm getestet, das noch nicht fertiggestellt ist. Das Haus BO-MICO weist darauf hin, das der Name „Hotel Manager“ lediglich ein Arbeitstitel ist und das Programm insgesamt an entscheidenden Stellen inhaltliche Änderung erfahren wird. Zu gegebener Zeit folgt der ausführliche Test.

Die Angabe, ein Einsende-Coupon sei dem Game „England Championship Special“ beigelegt, ist unrichtig. Der englische Hersteller hat es versäumt, besagtes Teil zum Spiel mitzuliefern!

Was gab's sonst noch bei dieser Produktion? Ach, ja Manni betätigte sich auf Leserwunsch als Schiri, während Eva sich mit den Sheffielder „Gremlins“ traf, und die „Rest-Redaktion“ schuftete gleich dreimal so hart im fliegenden Wechsel für die im Urlaub Befindlichen. Da das aber Euch sicher egal ist, höre ich auf zu schwitzen und zu schwatzen und rufe Euch ein dreifach donnerndes „ASM schaut rein!“ zu.

MANFRED KLEIMANN



INHALT

4

Bewertung von 0-12 Pkt.

ACTION

Grafik
Sound
Spielablauf
Motivation
Preis/Leistung



Unter „Grafik“ versteht die ASM: Darstellung, Scrolling, Animation, Ausnutzung des Rechners, bei Vektorgrafik: Geschwindigkeit.

„Sound“ ist: (Titel-)Melodien, FX, Rechnerausnutzung.

Zum „Spielablauf“ gehören unserer Meinung nach: Abwechslung, Originalität, Spielbarkeit, Schwierigkeitsgrad (einstellbar?), Steuerung, Abfrage, Pausenoption, Handhabung, logischer Aufbau, High-Score-Liste, Komplexität.

„Motivation“ und „Preis/Leistung“ müssen nicht näher definiert werden.

SPORT

Grafik/Animation
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Preis/Leistung



Anmerkung: Bei Bedarf wird „Realitätsnähe“ durch „Spielablauf“ (siehe oben!) ersetzt. Unter „Grafik/Animation“ verstehen wir die grafische Darstellung, die Animation und das Scrolling in Anbetracht des jeweiligen Rechners, wobei bei Sportspielen die „Animation“ im Vordergrund stehen sollte.

STRATEGIE

Grafik
Anleitung
Spielablauf
Motivation
Preis/Leistung



„Grafik“ (s. oben!), „Anleitung“: kein Fachchinesisch (in Deutsch?), leicht verständlich, übersichtlich, Informationsgehalt.

„Spielablauf“: logischer Ablauf, Benutzeroberfläche, Steuerung, Originalität, Komplexität.

SIMULATIONEN

Grafik
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Preis/Leistung



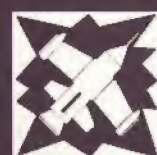
„Grafik“ und „Sound“ (siehe oben!), „Realitätsnähe“: Sehr wichtig, da die Simulation die Realität (bei Bedarf: die Surrealität) darstellen soll, logisch, 'ne?



Spiel des Monats:

Sonic the Hedgehog .. 6

Segas Meisterstück heizt Mario & Co. kräftig ein. **SONIC** ist ein Jump-and-Run der Extraklasse: Rasant wie eine Achterbahnfahrt, optisch ein Feuerwerk, technisch das Optimum. Ein Klassiker ist geboren!



ACTION

Arachnophobia	17
Darkman	72
Hunter	42
Lethal Zone	55
Megaroids	71
Metal Mutant	32
Nebulus 2	46
Rolling Ronny	62
R-Type II	42
Secret Missions 2	
Crusade	74



SIMULATION

Operation Desert Storm -	
Scenario Disk	66
Their finest Missions	74
Thunderhawk	92



SPORT

Challenge Golf	33
F1 G.P. Circuits	47
R.B.I. Baseball 2	34



STRATEGIE

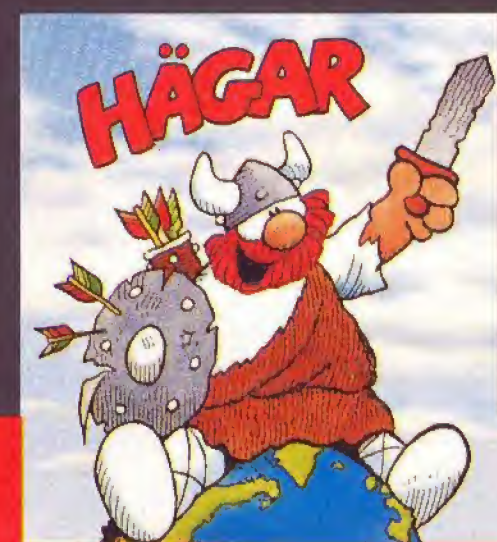
Afrika Korps	56
Brain Artifice	57
Broker King	30
Castles	18
Conflict Middle East ...	110
Deuteros	92
Matchic	110

Mega lo Mania	12
O.B.Y. 1	32
PC-Skat	66
Return of Medusa, The ..	134
Think Cross	111
Traders	54
Winzer	44

KONSOLEN

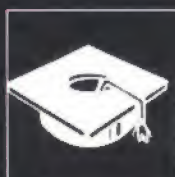
Blockout	116
Bonk's Adventure II	118
Burai Fighter	119
Centurion - Defender	
of Rome	116
Fantasy Star III	120
Fantasy Zone	122
Final Soldier	122
Hardball	114
Joe Montana Football ..	118
Kinetic Connection	117
Lynx Soccer	120
Mega Man II	115
Star Control	124
Super Professional	
Baseball	114

Super-Poster: Hägar der Schreck- liche



GAME BOY-CORNER

Caesars Palace	126
Card Game	128
Go! Go! Tank	126
Hatris	128
Hunt for Red October, The	125
Kitchen Panic	128
Q-Billion	129



EDUCATION

Bushbuck	28
----------------	----

IM BLICKPUNKT

Bundesliga Manager Professional	132
Rodland	70
World Class Rugby	70



TOOLS

Big Vic	62
Paint me a Story	94

KONVERTIERUNGEN

Ball Game, The (PC) ...	104
Battlechess II (Amiga) ..	102
Cohort (PC)	101
Cubulus (PC)	108
F-14 Tomcat (PC)	106
F-15 Strike Eagle II (ST)	101
Flight of the Intruder (ST)	100
Germ Crazy (ST)	104
Janghir Khan Squash (PC)	100
Krymini (PC)	106
Life & Death II (ST)	102
Manchester United Europe (ST)	104
Navy Seals (Amiga)	105
Pang (C-64)	102
Rock 'n' Roll (PC)	105
Shiftrix (C-64)	108
Tournament Golf (PC) ..	106
Unendliche Geschichte II, Die (PC)	108
Wizardry 6 (Amiga)	101
Wreckers (ST)	105

REPORTAGEN

Amiga '91 Vorbericht	14
Neues von New World Computing	16
Mirrorsoft News	36
Origins Herbsthits	40
Spotlight: Infernal Byte Systems	50
Spielebörse Schweinfurt ..	58
Das Domark-Fußball-Fest ..	60
Telesoftware	138

RUBRIKEN

Vorwort – Die Seite 3	3
News	8
Feedback	19
Clubs	24
Hitline	48
Lesercharts	49
Secret Service	75
Hint Hunt	77
Low-Budget-Ecke	96
Flop des Monats: Bill & Ted's excellent Adventure	98
Oldie des Monats: Phantasie III	112
Konsolen – News	124
Game Boy News	129
Microwelle: 5000 DM für ein Adventure	152
Spielhalle	158



Überzeugend, aber schwierig: NEBULUS 2

SONSTIGES

ASM-Bewertungs-schema	9
Competition Software 2000 – Teil 1 ...	38
Firmenprofil Rushware ...	68
Bomico-Gewinnspiel ...	130
Manfred Trenz vs. A-Man ..	132
Firmenjubiläum Gremlin ..	136
ASM-Bazar	154
Generalkarte	156
Gesammelte Werke	160
Gewinner	161
Impressum	161

INHALT

5

ADVENTURES

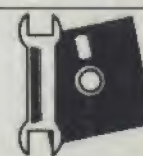
Grafik
Parser/Steuerung
Handlung
Atmosphäre
Preis/Leistung



„Grafik“ (siehe oben!). „Parser“: Umfang des Vokabulars, logische Antworten. „Steuerung“: gemeint sind hier die Klick-Adventures, ausreichende Menüs, Bedienungsfreundlichkeit, Handling. „Handlung“: Idee und Inhalte des Games, Originalität, Story. „Atmosphäre“: Feeling, Anreiz, Stimmung.

TOOLS

Positiv
Negativ



Bei der Beurteilung von „Tools“ werden die positiven und negativen Gesichtspunkte kurz und knapp zusammengefaßt. Eine Benotung in Zahlen wäre blödsinnig.

EDUCATION

Positiv
Negativ
Lerneffekt
Preis/Leistung



Vier Hauptkriterien zieht die ASM bei der Beurteilung von Education- oder Lernsoftware zurate. Einerseits stellen wir besonders positive und negative Eigenschaften im Text heraus, darüberhinaus fassen wir für die Gesamtnote alle positiven/negativen Gesichtspunkte zusammen.

Wie hoch letztendlich der „Lerneffekt“ eines Education-Programms ist, hängt nicht unbedingt von der Komplexität der Software ab. Ernsthaftigkeit, Einprägsamkeit, die Verknüpfung von Spielen und Lernen, das Maß an Intensivierung eines Themenschwerpunktes sind unter anderem für diese Note relevant. Das „Preis/Leistung“-Urteil muß nicht näher erläutert werden.

PREVIEW

Immer, wenn diese Ikone im Header auftaucht, erkennt Ihr, daß es sich um ein sogenanntes „Preview“ handelt; eine zu 99 % fertige Version, die bereits bevorzählt werden kann. In der Regel findet sich im Bewertungskästchen lediglich ein Hinweis auf den „Gesamteindruck“. Bisweilen aber werden auch schon Noten vergeben, falls einige Kriterien bewertet werden können. Der „Haupt-Text“ folgt dann in einer der kommenden Ausgaben.





SONIC THE
HEDGE-
HOG

System: Mega Drive,
empf. VK-Preis: ca. 100
Mark, Hersteller: Sega
Enterprises LTD., Japan,
Muster von: Theo Kranz
Versand, 8700 Würzburg.

SONIC THE SPIEL DES MONATS HEDGEHOG

Die Sonne trinkt sattgrüne Palmblätter mit ihren goldgelben Strahlen. Der Himmel zeigt sich in seinem schönsten Blau, eine lustige Melodie durchstreicht die Luft. Bunte Käfer. Gemütlich plätschernde Wasserfälle, an denen sich oberhalb Fischchen tummeln, die übermütig aus dem kühlen Naß herausspringen, um sich sogleich wieder hineinfallen zu lassen. Libellen schaukeln ihre schlanken Körper durch die warme Brise. Sonic, der kleine blaue Igel, sieht sich um. Es ist alles maßlos friedlich, ja fast paradiesisch.

Doch: Halt! Was war das? Warum hatte der Käfer, der eben vorbeisummte einen Auspuff, aus dem fiese graue Gaswolken herauskommen? Und die Libelle, die vorbeiflog, verfehlte sie nicht um

Haaresbreite mit ihrem Giftschuß seinen Stachelpelz? Überhaupt sah er erst jetzt, daß die Fische mit blitzenden spitzen Zähnen zuschnappten, wenn sie aus dem Wasser sprangen. Was war hier bloß passiert?!

Der Doktor war es. Dr. Ivo Robotnik ein geistesgestörter Wissenschaftler, der in seinem krankhaften Wahn unschuldige Tiere einfängt, um sie in böartige Roboter zu verwandeln. Als Sonic diese Geschichte hört, stellen sich seine Stacheln kampfbereit nach oben. Furchtlos, wie er ist, zögert er keine Sekunde und macht sich wild entschlossen auf den Weg, alle die armen Tiere aus ihrer Gefangenschaft zu retten.

SONIC THE HEDGEHOG against Dr. Ivo Robotnik! Der Kampf, aus sechs Levels à drei Stages bestehend, ist eröffnet. Mit seinem Super Sonic Spin Attack ist der Igel in der Lage, sich wacker zu schlagen. Springt er mit diesem „Überschall-Drehangriff“ auf seine Gegner, so verwandeln sich diese wieder in die süßen Tierchen, die sie einmal waren.

Außerdem stehen ihm Power-Laufschuhe zur Verfügung, mit denen er solche Geschwindigkeiten erreichen kann, daß der Spieler mit den Augen kaum noch nachkommt. Mit der Steuerung muß man so vorsichtig umgehen, wie mit dem Gaspedal eines Ferrari Testarossa! Es ist absolut nicht zu übersehen: Hinter diesen

Grafiken, dem superschnellen, ruckelfreien Scrolling und diesen butterweichen Animationen steckt sehr viel Mühe und programmierisches Können seitens der Firma SEGA. Die Richtungstaste dürfte soweit allen klar sein. Mit ihr bewegt man Sonic nach links und rechts. Eine Besonderheit gibt es, wenn Sonic still steht und die R-Taste nach oben oder unten bewegt wird. Dann können die vorher nicht sichtbaren Bereiche des Bildschirms betrachtet werden. So läßt sich prima abchecken, ob der Igel nun die höchste oder tiefste Stelle erreicht hat, oder ob es da doch noch eine versteckte Höhle gibt, die man noch nicht gefunden hat. Aber blinken über ihm noch mehr versteckte goldene Ringe? Die gilt es neben der Befreiungsaktion einzusammeln.

Die Ringe dienen der Punkteansammlung, vorrangig jedoch zu Sonics Schutz. Solange er nämlich mindestens einen Ring bei sich trägt, kann ihm nichts passieren. Allerdings springen die goldenen Reifen in alle Richtungen weg, wenn man einen Gegner berührt. Schafft es ein Spieler, eine Stage mit 100 oder mehr Ringen abzuschließen, gibt's sogar ein Extraleben. Von diesen Zusatzchancen ist jeweils noch eine in jeder Stage versteckt.

Mal findet man sie in windigen Höhen, mal unter Ta-



Vorsicht, Sonic! Die Krebse schließen mit roten Kugeln!

»Sonic the Hedgehog – Ein Igel dreht voll auf«





ge, in versteckten Höhlen. Weiterhin sind im gesamten Spiel jede Menge Monitore versteckt, in denen sich Extras befinden. Durch Daraufspringen zerplatzen diese, und das darin befindliche Extra tritt sofort in Kraft. Das kann beispielsweise ein Schutzschild sein, der verhindert, daß Sonic die gesammelten Ringe verliert. Oder es sind die Power-Laufschuhe darin, mit denen er noch schneller laufen kann. Ein Superring bringt zehn Ringe, und für eine gewisse Zeit unbesiegbar zu sein, ist auch nicht das schlechteste!

Wie schon erwähnt, setzt sich Sonic the Hedgehog aus insgesamt sechs Leveln à drei Stages zusammen: Die „Green Hill Zone“ besteht, wie der Name schon sagt, überwiegend aus grünen Hügeln, ansonsten sieht sie aus, wie ganz zu Anfang beschrieben. Hier sollte auf Nägel achtgegeben, aber die Sprungbretter unbedingt benutzt werden. Etwas ungewöhnlich aber wahr: Die Monitore mit den Extras sind meistens in den Palmkronen versteckt. Vorsicht beim Betreten von Felsvorsprüngen - sie könnten brüchig sein! Auch die in der Luft schwebenden Grasstücke sollten nicht überschätzt werden. Manche davon können nur für einen Sprung benutzt werden. Bleibt Sonic darauf stehen, wird er auf dem kürzesten Wege abwärts befördert.

Hat Sonic alle grünen Hügel hinter sich gelassen, steht er vor der Aufgabe, die „Marble Zone“ zu durchqueren. Hier bestehen die Hürden

aus Seen rotglühender Lava. Feuerbälle werden aus der glühenden Masse in die Luft geschleudert. Dann geht es abwärts durch ein kühles Gemäuer. Riesige Gewichte mit Metallspitzen daran fallen von den Decken. Sonic muß Steine verschieben, um Gegengewichte zu schaffen oder einen Lavasee durchqueren zu können. Hier wird er auch zum ersten Mal mit diesen lila Raupen konfrontiert. Diesem Gewürm muß man genau auf die Hörner springen, um sie beseitigen zu können.

In der „Spring Yard Zone“ ergeht es dem blauen Igel dann wie einer Kugel in einem Flipperautomaten. Die Puffer, von denen er immer wieder abprallt, bringen bei Berührung jeweils zehn Punkte. Genau überlegt werden sollte das Überspringen von Ventilatoren. Ist Sonic nämlich einmal darüber gesprungen, so kann er nicht mehr zurück, da dieses Ding einen ganz schönen Wind macht.

Verdammt verwirrend wird es für den Winterschläfer dann im nächsten Aufgabengebiet: der „Labyrinth Zone“. Hier wird er im wahrsten Sinne des Wortes ins eiskalte Wasser geworfen. Aber immer daran denken: Auch Igel brauchen Luft zum Leben. Ein Countdown informiert darüber, wie lange der Sauerstoffvorrat anhält.

Dagegen sieht die „Scarp Brain Zone“ (Sternenlicht-Zone) auf den ersten Blick so richtig schön beruhigend aus. Sternenhimmel und eine Art Kuschelmusi schaffen hier eine völlig neue Atmo-

sphäre. Es scheint, als bestünde der Weg hier aus einer einzigen großen Achterbahn. Wichtig ist, den kleinen lustig aussehenden Robos nicht zu nahe zu kommen, denn das sind Zeitbomben mit ziemlich weiter Streuung.

So, das war dann erst mal alles. Was? Ihr zählt nur fünf Zonen? Tja, kein Wunder, die sechste ist ja auch geheim! Aber ich will Euch, gutmütig, wie ich nun mal bin, auch von der „Secret Zone“ berichten. Das ist so eine Art Bonuslevel. Sonic schwebt hier durch ein sich um 360 Grad drehendes Labyrinth und muß versuchen, möglichst viele Ringe zwecks Extraleben und Punkten einzusammeln. Aber auch ein Continue kann hier ergattert werden, indem möglichst oft die rot-weißen Bälle angelotzt werden. Wird ein Block mit einem „R“ darauf berührt, so dreht sich das gesamte Labyrinth anders herum. Extraleben können erspielt werden, indem entweder der entsprechende Block angestoßen wird oder 100 Ringe gesammelt werden. Wenn möglich, sollten auch alle sechs Chaosedelsteine eingesammelt werden. Ihr findet jeweils einen in jeder geheimen Zone.

Habt Ihr all das überstanden, ist das immer noch nicht ganz das Spielende. Denn am Schluß steht noch die „Final Zone“ aus. Dies ist ein Raum, in dem Ihr den Endkampf gegen Dr. Robotnik bestehen müßt. Vier riesige Stahlröhren drohen Sonic zu zerstampfen. Jeweils in einer dieser Röhren sitzt Ivo, der

Wahnsinnige. Es hat den Anschein, als könne er sich von einer in die andere beamen. Sonic muß versuchen, jeweils gegen die Röhren zu springen, in denen der Doktor sitzt. Erst wenn sich die gesamte Maschinerie in Schall und Rauch auflöst, ist Robotnik endgültig besiegt und alle Tiere befreit.

Jetzt kann es wieder von vorne losgehen, denn: Sonic hat kein Ende, nur die Wurst hat zwei! ■ Sandra Alter

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	11
Sound	10
Spielablauf	11
Motivation	11
Preis/Leistung	11

»GENIAL«

Uli sagt:

Sonic ist sicherlich das technisch bisher am beeindruckendste Programm fürs Mega Drive. Grafik und Sound sind ebenfalls Spitzenklasse und haben neben inspirierten Elementen auch die nötige Eigenständigkeit. Die Spielbarkeit ist mir persönlich ungenügend, da Sonic enorm träge beschleunigt und, ist er einmal auf Touren, nicht sonderlich gut unter Kontrolle zu halten ist. Daher mein Urteil:

»PRIMA«

... zusammengestellt von Manfred Kleimann

NEWS

fentlich bleibt's nicht nur bei einem gezauberten Intro! ● In den USA sind sie der Renner des Jahres: Die Joysticks von **CH PRODUCTS**. Ab sofort werden der Mach I Mach IV, der Flightstick, sowie die Roltermouse in Deutschland von **RUSHWARE** vertrieben. Die High-End-Stäbe halten auch hektischste Flugstunden aus. Mehr Informationen gibt es bei Rushware in Kaarst. ● Echt sportlich geht's bei

ELECTRONIC ARTS weiter. Fürs **MEGADRIVE** kommt **EA HOCKEY**, in anglo-amerikanischen Kreisen ist unser Eishockey damit gemeint. Die ersten Grafiken sagen noch nicht allzuviel aus. **EARL WEAVER'S BASEBALL II** folgt auf dem PC-Fuße. Man hat sich erneut viel Mühe gemacht, um uns mit dem „Ami“-Sport vertraut zu machen. . . ● Nun, ich muß zugeben, nur wenig Ahnung vom englischen Volkssport Cricket zu haben. Um genau zu sein: gar keine. Deshalb maße ich mir auch nicht an, **AUDIOGENICS** neuestem Produkt in puncto Spielablauf, -fluß oder Regelwerk-Beachtung nur ein einziges Wort zu verlieren. Aber: Man kann ja nie wissen, ob nicht doch einer der Leser sich mit der Materie vertraut gemacht hat oder diese gar beherrscht. Deshalb hier einige Bilde von **GRAHAM GOOCH'S WORLD CLASS CRICKET**, welches ich mir auf ST und Amiga „reingezogen“ habe. Es handelt sich um eine Simulation derzeit noch im Demo-„Stadion“- , die mit herrlichen Grafiken und hervorragenden Animationen glänzt. Die „Weißen Männer“ werden später auch auf C-64 und PC zu bewundern und deren Funktion zu enträtseln sein. . . ● ● Noch bevor der **TRONIC-VERLAG** seine **DOS SHAREWARE** auf erfolgreichen Weg brachte, beschäftigte sich man mit Public Domain für die 16bitter.

FUTURE PUBLISHING aus England „gräbt“ nun „unseren“ alten Namen auf. **PUBLIC DOMAIN** beschäftigt sich mit PD und Shareware, da auch auf der Insel ein Boom auf diesem Feld aufgetreten ist. . . ● Wie aus sicherer Quelle sickerte, soll **JVC** fürs **MEGADRIVE** ein CD-ROM erstellen. Diese „Hardware-Erweiterung“ könnte eine neue Maschine entstehen lassen, die möglicherweise **MEGADRIVE II** heißt. Das CD-ROM verfügt über einen eigenen 68000-Prozessor und einen großen Puffer-Speicher, der für verbesserte Grafiken und Sounds sorgen soll. Auch die Ladezeiten werden dadurch verkürzt. Ende dieses Jahres soll das **MEGA CD**, mit Acht-Kanal-Stereo-Sound, in Japan zum Kauf freigegeben werden. Man rechnet mit einem Endpreis von umgerechnet 600 Mark. Angeblich arbeiteten schon um die 30 verschiedene Hersteller von Soft für das neue Gerät. . . ● Ebenfalls noch 1991 kommt **NEC** mit einem verbesserten ROM für die **PC ENGINE**. Und: Eine neue **ENGINE** ist bereits in Arbeit. **CORE GRAFX II**, so der „Arbeits-Titel“ bietet eine 512-Farben-Palette und einen 540K-Arbeitspeicher. . . ● Ein unabhängiger Fernsehsender in England, **HEWLAND INTERNATIONAL**, hat sich entschlossen, **COMPUTER & VIDEO GAMES** auf die Mattscheibe zu bringen. Unter dem Titel „**GAMESMASTER**“ wird zur besten britischen Sendezeit, zwischen 18 und 19

OCEANs neuester Streich in Sachen „Robocop“ ist nicht mehr aufzuhalten. Das Projekt **ROBOCOP III** ist, wie „in der Wirklichkeit“ Murphy, kaum noch aufzuhalten. Hof-



Neu: MEGA TWINS für Amiga



Bezaubernde Bilder



Bingo!!!



Der Bowler wirft mit voller Wucht . . .

Auch die Ladezeiten werden dadurch verkürzt. Ende dieses Jahres soll das **MEGA CD**, mit Acht-Kanal-Stereo-Sound, in Japan zum Kauf freigegeben werden. Man rechnet mit einem Endpreis von umgerechnet 600 Mark. Angeblich arbeiteten schon um die 30 verschiedene Hersteller von Soft für das neue Gerät. . . ● Ebenfalls noch 1991 kommt **NEC** mit einem verbesserten ROM für die **PC ENGINE**. Und: Eine neue **ENGINE** ist bereits in Arbeit. **CORE GRAFX II**, so der „Arbeits-Titel“ bietet eine 512-Farben-Palette und einen 540K-Arbeitspeicher. . . ● Ein unabhängiger Fernsehsender in England, **HEWLAND INTERNATIONAL**, hat sich entschlossen, **COMPUTER & VIDEO GAMES** auf die Mattscheibe zu bringen. Unter dem Titel „**GAMESMASTER**“ wird zur besten britischen Sendezeit, zwischen 18 und 19

Uhr, jeweils halbstündlich DER/DIE beste Spiel-Zocker/in ermittelt. Ein Quiz mit Format? Frühestens ab Januar '92 werden wir mehr wissen ... ● Eine verbesserte AD-LIB-Karte wird noch in diesem Jahr von MINDSCAPE in Europa vorgestellt. Sie wird mit GOLD CARD betitelt und soll gegenüber der „OLD CARD“ eine weitaus größere (Stereo)-Soundfähigkeit besitzen. Über den Preis ist noch nichts bekannt ...



Das Intro von ROBOCOP III - ein Genuß!

(Foto: Amiga)

Alles auf einen Blick ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

... zeigen Euch unsere Wertungskästchen. Damit Ihr die Testergebnisse noch schneller überblicken könnt, gibt's jetzt einen abschließenden Kommentar zur Spielqualität. Sechs Abstufungen sagen Euch blitzschnell, was die Titel taugen. Wie das im Einzelnen aussieht und welche Spiele bei uns im Moment am beliebtesten sind, erfahrt Ihr unten.

Von 0 bis 12 reicht unsere Wertungsskala. Je mehr Punkte, desto besser das Programm. Jede Spielekategorie hat ihre eigenen Kriterien. Sie sind auf den beiden Inhaltsseiten aufgeführt. Allen Kategorien gemeinsam ist die „Endnote“, das Preis-/Leistungsverhältnis. Die Note 12 bedeutet schlichtweg perfekt und taucht dementsprechend selten auf.

Ab einem Preis-/Leistungsverhältnis von 10, mit hohen Noten in den einzelnen Kriterien, wird der ASM-Hitstern verliehen. Nur fantastische Spiele, an denen auch technisch gar nichts zu bemängeln ist, bekommen dagegen das ehrenvolle Mega-Hit-Prädikat.

Begeistert uns ein Spiel dermaßen, daß wir es Euch uneingeschränkt empfehlen

können, lautet unser Urteil schlicht: **GENIAL**. Dieses Teil muß man haben.

PRIMA sind Hits oder Fast-Hits - gute Spiele, die man unbedingt anschauen sollte.

Schwieriger wird's beim Urteil **BRAUCHBAR**. Im Programm steckt meist eine gute Idee, die Umsetzung ist allerdings durchschnittlich. Solide, ohne Höhenflüge, aber für Freunde des betreffenden Genres sicher empfehlenswert.

Nun geht es rapide bergab. Ein **DÜRFTHES** Programm bietet Magerkost. Noch ist die Schwelle zum Neuformatieren aber nicht überschritten.

PEINLICH spricht eigentlich für sich. Ein Ausrutscher

des Herstellers, um den man einen weiten Bogen machen sollte.

Der absolute Tiefpunkt: **MIES**. Grausam, schlimmer geht's nicht. Hände weg, wir haben Euch gewarnt! Das mieseste Machwerk jeder ASM wird natürlich weiterhin zum Flop des Monats gekürt.



KATE (Klaus T.):

1. Lexi-Cross (PC)
2. Turrican II (C 64)
3. Leather Goddesses of Phobos (C 64)
4. Outzone (Amiga)
5. Impossible Mission (C 64)

Manche Spiele sind recht gut, aber unserer Meinung nach zu teuer. Deshalb ist der Abschlußkommentar nicht immer an bestimmte Preis-/Leistungsnoten gebunden. ■

ev

Bunt gemischt sind die Favoriten dieses Monats. Zwei Dauerspieler verraten Euch ihre Lieblinge:



SANDRA:

1. Lemmings (Amiga)
2. Turrican II (Amiga)
3. Parodius (Game Boy)
4. Tactic (Archimedes)
5. Indianapolis 500 (PC)

HUNTER

SICH ANPASSEN, UM ZU ÜBERLEBEN

Sie sind allein, noch dazu in gegnerischen Geländen, um in lauernenden Gefahren zu entkommen, sie müssen Geschick und Ausdauer gilt es geheimnisvoll zu sein. Gebäude und

Der Hunter hat den V

MISSION
394-KST-9S
CODENAME
H·U·N·T·E·R

ACTI

WARR

EN. ZERSTÖREN, UM ZU SIEGEN.

Sie haben nur eine Möglichkeit den überall
Kämpfen! Kämpfen um zu überleben! Mit viel
Landschaften, scheinbar unüberwindbare
zu erobern.

zum Sieg. Sie auch?



SION

Lieferbar ab September für Amiga und Atari ST

Vertrieb: Rushware Microhandelsgesellschaft mbH
Bruchweg 128-132 · D-4044 Kaarst 2.

Somebody's somewhere ... Tausche Pilum gegen Pershing

Auf Erlebnisreise durchs Neozoikum wollte ich mich schon seit langem mal begeben. Es ist, wie man sich sicher denken kann, kein Reisebüro, welches mir ein 'Super-Special-Herbst-Offer' aufdrücken will. Nein, hinter diesem Trip steckt das britische Label MIRRORSOFT und die Idee, die nicht immer rühmliche Geschichte der Menschheit nachzuvollziehen, zunächst vorzugsweise für Amiga- oder ST-Owner. Was mir bislang zum Thema 'Steinzeit und so' eingefallen ist, war nicht viel mehr als ein schlichtes 'Mann, oh Mann'. Jetzt sehe ich alles mit ganz anderen 'Augen': 'Mega lo Mania'...



**MEGA LO
MANIA**



System: Amiga (getestet), Atari ST, (IBM & Komp. in Vorber. für '92), **empf. VK-Preis:** 79,95 DM, **Hersteller:** Mirrorsoft/Imageworks, London, UK, **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg 2.

Am Anfang war das Feuer, sagt man. Oder war's doch der Wasserstoff? Völlig egal, denn bis die Spezies 'Mensch' hinter die Erkenntnis kam, sich das, was wohl am Anfang war, zu eigen zu machen, ging noch so einige Zeit ins Land. Inzwischen sind aus 'einiger Zeit' Jahrtausende geworden, und 'Homo Sapiens Sapiens' inszeniert aus der Geschichte seiner Vorfahren manch' eigentümliche Satire. Eine darunter ist MEGA LO MANIA. O.k., immerhin setzen IMAGWORKS Programmierer den aufrechten Gang der Kumpels voraus, und so beginnt die vielversprechende Zeitreise mitten drin im Neozoikum (*Neuzeit*), präziser ausgedrückt: 9.500 Jahre vor Christi ...

Aloha, die erste von zehn recht komplexen Epochen. Innerhalb einer Epoche kann und sollte man sich unter-

schiedlicher Schauplätze (*i.d.R. sind es Inseln*) bedienen, da sie zum einen in ihren landschaftlichen Reizen variieren, zum anderen von rivalisierenden Völkern bewohnt sind. Letztere stellen, die Geschichte beweist das immer wieder, zumeist eine potentielle Gefahr für den Frieden des eigenen Volkes dar, können aber auch in akutem Falle recht brauchbare Dienste in Form einer kriegerischen Allianz leisten. Apropos: Das Charakteristikum der Allianz spricht sehr genau den Inhalt dessen an, was man eigentlich im Rahmen der Zeitreise erleben wird: Auseinandersetzungen, Konflikte und, nach Möglichkeit, Eroberungen.

Ein temporärer Cocktail durch die Geschichte

Der Spieler hat quasi die Fürsorgepflicht über eines von vier Völkern. Zwei Aufgaben werden ihm zuteil, erstens: Sein Volk sicher, sieg- und damit erfolgreich durch alle gefährlichen Abenteuer zu führen, es qualitativ und quantitativ zu bereichern und zahlenmäßig zu vergrößern. Zweitens: Mit den eigenen Mannen so weit wie möglich durch die Zeit zu reisen, um in einer höchstmöglichen Epoche zu enden (*um nicht zu sagen: der höchstmöglichen*). Spieler mit Durchhaltevermögen, die sich bis zur zehnten und letzten Epoche behaupten können, dürfen sich auf einen (*jetzt werden wir abgedreht:*) witzig dargestellten, 'temporären Cocktail durch die gesellschaftliche und technische Entwicklung menschlicher Geschichte' freuen.

Die praktische Umsetzung der eben angesprochenen Fürsorge bezieht sich weitestgehend auf die Funktion eines, sagen wir mal, kompetenten, erfahrenen Beraters. In diesem Rahmen legt man unter anderem Größe und persönliche Ausrüstung der für eine bestimmte Lage notwendigen Armee fest, entscheidet über eventuelle Allianzen mit vermeintlichen Widersachern, regelt den Wiederaufbau der eigenen Siedlungen nach einer Schlacht oder bestimmt die Marschrichtung, wenn's um das Erkunden und (*spätere*) Erobern fremden Territoriums geht.



Sie hauen sich selbst. Foto: Amiga

Welchem Stamm man im Endeffekt sein strategisches Know-how anvertraut, richtet sich nach der bloßen Sympathie für einen von vier, grafisch portraitierten, Anführern, den man sich nach Ablauf des Intros ausgucken darf: Scarlet (*eine 'Sie'*), Oberon, Caesar oder Madcap. Deren Mannen sind, der guten Ordnung halber, in verschiedenfarbige Gewänder gehüllt, das erleichtert, vor allem im Wooling eines Gemetzels, den stets wichtigen Überblick. So ist 'Scarlet' laut englischem Original schlicht und einfach „The Controller Of The Red People...“, und so weiter.

Bevor ich jetzt vorschnell die große Panik auslöse: Natürlich existiert in Deutschland die 'German Version', und zwar komplett, also: Manual, Text- und Sprachelemente sind in bestem Deutsch verfaßt. Sind wir gerade bei der Version, möchte ich gleich noch zwei wichtige Dinge loswerden: 'Mega lo Mania' befindet sich auf zwei Disketten und wird ausschließlich mit Maus bedient. Hier sind eine schöne Idee und ein guter Spielaufbau zu einer runden, grafisch gut aufbereiteten Sache zusammengefließen, wenngleich mich manch' kleines Feature etwas an *Populous* erinnert.

Matthias Siegl

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Anleitung	9
Spielaufbau	11
Motivation	10
Preis/Leistung	10

»PRIMA«



Reisen Sie mit uns in die Welt von King's Quest® V...

SIERRA
ab sofort bei
BONICO



...und bringen Sie Ihre Familie mit!

*Roberta Williams führt Sie in die neue herrliche
und wundersame Welt von King's Quest V*

*Diesmal kann die ganze Familie mit auf die Reise
gehen. Begleiten Sie König Graham und Cedric,
die sprechende Eule, auf deren Reise durch den
unheimlich anmutenden Dunkelwald und durch
schrecklich heiße Wüsten, über hohe Gebirge und
Meere, auf der Suche nach seiner Familie, der
königlichen Familie von Daventry. Die lebhaften
Spielszenen, lebensechte Animation und der
atemberaubende Soundtrack führen Sie
auf eine fabelhafte Reise in eine andere Welt.
Wo die Darsteller tatsächlich mit Ihnen sprechen
– und zwar jeder Charakter mit seiner
eigenen Stimme. Sie brauchen nichts
einzutippen ..., was besonders die jüngeren
Mitreisenden lieben.*

*Erforschen Sie die bezaubernde Welt von
King's Quest V und entdecken Sie den
Grund, weshalb mehr Computerspieler
die King's Quest-Serien gespielt haben
als irgendein anderes Computerspiel.*

SIERRA

® is a registered trademark of Sierra On-Line, Inc.
© Sierra On-Line, Inc. 1990. All rights reserved.

BONICO

BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen?
Möchten Sie Tips zum Spielablauf?

Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo-Fr von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt!
Tel.: 06107/62067

* Nur CD-Rom Version

GIVIN' A GOODSHOW AMIGA 91



Ralf Hollax: „Die Marktentwicklung widerspiegeln“

Vom 31. Oktober bis zum 03. November 1991 wird auf dem Messegelände der 'KölnMesse' unter Schirmherrschaft der Commodore Büromaschinen GmbH und des AMIGA-Magazins die große Party steigen, und die Vorbereitungen versprechen, so Ralf Hollax (Geschäftsführer der AMI Shows Europe GmbH) und Jeanette Bernel-Hollax, PR-Frau bei 'AMI Shows', daß die AMIGA'91 die bislang größte Spezialmesse der Welt für Commodore Home-Computer werden wird. So hat man dann in weiser Voraussicht gleich vier Ausstellungshallen für das Techno-Spektakel reserviert, die natürlich nicht ausschließlich mit der neuesten Games-Software vollgestopft sein werden. Freilich, für den einen mag das ein kleiner Wermutstropfen sein, anderen jedoch kann auch der Anwenderbereich zur reinen Freude gereichen. Dennoch: Es spricht eigentlich schon für sich, daß der Veranstalter für 'Entertainment-Software', die Spiele-Kiste auf der Show, eine komplette Halle (7) reserviert hat.

Sich sehen lassen – von sich Reden machen

Immerhin standen zahlreiche Festbuchungen der einschlägigen Games-Software-Prominenz, von Hersteller über Händler bis hin zur Fachpresse, schon Monate vorher ins Haus. Um nur einige zu nennen: Dynamix, Electronic Arts, Ingenio Software, Joysoft, Kingsoft GmbH, Korona Soft, Leisuresoft GmbH, Microprose, Mirrorsoft, PowerStation, Rainbow Arts, Software 2000, T.S. Datensysteme,

Es ist wieder soweit. Allen Amiga-Usern und -Interessenten sei mit der AMIGA'91, in diesem Jahr nun schon zum zweiten Male, ein hieb- und stichfestes Alibi gegeben, um aus ihren Höhlen, Löchern und Verschlängen zu kriechen. Ein Oktoberfest spezieller Güte soll es werden, denn der Veranstalter 'AMI Shows' rechnet in 'Kölle' mit knapp 200 Ausstellern aus europäischen und außer-europäischen Ländern, ferner mit rund 60.000 internationalen Besuchern. Berlin war keine Reise wert, Köln, das kann man jetzt schon sagen, wird aufschlußreicher sein ...

U.S. Gold und United Software, sowie Redaktionen der einschlägigen Fachpresse wie AMIGA DOS, Amiga Spezial, das Amiga-Magazin, die ASM (jaah, Halle 7, Stand A32) und Power Play. Distributor Rushware war sich bis Redaktionsschluß über Form und Art seiner Präsentation noch nicht schlüssig, fest steht jedoch auch hier: man wird dabei sein. Auch Bomico, der Vertreiber aus Kelsterbach, wird, wenn auch nicht als solcher sichtbar, durch einzelne Kunden auf der Show vertreten sein, die er mit Rat, Tat und ... natürlich Produkten unterstützen wird.

'Dies und das', einen bunten Mix eben aus Public-Domain-Software, Shareware, Musik- und Soundeditoren und Mailorder-Angeboten, kann sich der/die Amiga-Mann/Frau in Halle 8 zu Gemüte führen. Diese Halle wird wohl auch der Ort sein, an welchem sich Anwenderorien-

tierte und Spielefreaks am ehesten auf die Füße treten werden, denn gerade der PD-Bereich entwickelt sich zweigleisig: brauchbare, vernünftige Anwendungen auf der einen Seite und Spiele-Fundus auf der anderen.

AMIGA'91: Das abgerundete Programm?

Wer sich vornehmen möchte, richtiges Geld auszugeben, wird in Halle 6 nicht nur einmal Gelegenheit dazu bekommen: Unter diesen Dächern laufen alle Fäden zusammen, hier glänzt die Hardware. Der Besucher wird hier mit Begriffen wie Megabyte, Speichererweiterung, Interface, aber auch ganzen Amigas aller Rassen, Joysticks, Mäusen und Monitoren konfrontiert, bis er schließlich gierig die blauen Scheine aus der Tasche zückt.

'Soft & Hard for Professionals', die 'ganz andere', ernsthaftere und gediegendere Anwender-Schiene also, wird sich in Halle 5 ihr Stelldichein geben. Freilich kein Grund, die Nase zu rümpfen. Reinschauen kost' kein' Penny mehr, und vielleicht sucht der ein oder andere ja etwas seltenes für seinen Hausgebrauch, 'ne?

Abgerundet wird die Show für den Besucher gleich durch mehrere Highlights: Eine Kunstaussstellung im Foyer gewährt dem Kunstmäzen einen Einblick in die grafischen Möglichkeiten des na, was schon. Darüberhinaus werden Diskussionsrunden, Spiele, fachspezifische Seminare und sog. 'Masterclasses' angeboten, letztere sind weiterbildende Informationsmöglichkeiten quasi für den Fortgeschrittenen. Ja, und was der WDR dort macht? Gut, zum einen betreut das TV-Computermagazin-Team von HIGHSCORE das AMIGA'91-Café in Halle 5, wichtiger jedoch: HIGHSCORE sorgt für die Vor- und Nachberichterstattung, natürlich auf West 3. Was, wer hat da kein Kabel? ■

MATTHIAS SIEGK

**Köln Messe
Hallen 5 – 8
01.-03. November
(31.10.91 Fachbesuchertag)
Bitte besuchen Sie uns.
Please visit us.**

F-14 TOMCAT

F-14
★
TOMCAT
DOGFIGHTING SIMULATION

**DER WELTBERÜHMTE FLUGJET
Jetzt als Computersimulation**

Kämpfen Sie hoch über den Lüften mit einer Auswahl hervorragender Piloten, um die Überlegenheit im Luftraum. Auf einem abenteuerlichen Flug durchqueren Sie verschiedene Länder, in denen jeweils eigene, unvorhersehbare Gefahren auf Sie lauern. Um diesen zu entkommen, ist nun Ihr ganzes, fliegerisches Können gefragt. Sind sie bereit?

Verschiedene Geschicklichkeitsniveaus machen die F-14 präzise genug für den Experten, einfach genug für den Anfänger, der durch Echtzeit-Filmaufnahmen des letzten, eigenen Einsatzes seinen Flugstil erheblich verbessern kann. Lebendige 3D-Darstellungen in 256 Farbtönen, digitalisierte Soundeffekte, sowie die verschiedensten Blickwinkel machen jeden Flug zu einem Erlebnis.
Willkommen an Bord!

Lieferbar
ab August
für PC &
Compatibles



ACTIVISION

RUSHWARE
Online with my friend

RUSHWARE Microhandels-gesellschaft mbH
Bruchweg 123-132 · D-4044 Karsst 2
Mitvertrieb: (C) Karasoft, Darius (C) Thall AG

Mit dem blauen Schwert der Phantasie

... machte NEW WORLD COMPUTING sich seinen Namen. MIGHT & MAGIC, TUNNELS & TROLLS und KING'S BOUNTY sind Rollenspiellern längst ein Begriff. Jetzt hat JON VAN CANNEGHEM's Firma den Deutschlandvertrieb in RAINBOW ARTS' bewährte Hände gelegt. Wir konnten schon einiges über die neuesten PC-Werke erfahren. Was sich sonst noch bei den Kaarstern tut, lest ihr unten.

Das Softwarehaus mit dem Schwert und Globus arbeitet unter Hochdruck an den Wintertiteln. Sie werden von Spieleveteran Jörg Gräfinholt übersetzt. Brandaktuell:



PLANET'S EDGE (o.) und POOLS OF DARKNESS (re.o.)



MIGHT & MAGIC III: ISLES OF TERRA. Wer im zweiten Teil der Saga den Bösewicht Sheltem besiegt, wird sich wundern. Ein Hologramm war's, das Ihr mühevoll erledigt habt. Als Gegengewicht taucht aber auch der Weise Corak wieder auf. Ihr müßt auf 13 Inseln nach Terras Entstehungsgeschichte su-

chen Coraks und mit seiner Hilfe den Planeten endgültig von Sheltem befreien. Spätestens beim Anblick der surrealistischen Feinstgrafik freut man sich seiner VGA-Karte. Wenn Spielspaß und Präsentation übereinstimmen, dürft Ihr Euch schon die Hände reiben. PLANET'S EDGE führt Euch mitsamt vierköpfiger Crew und Erkundungsschiff *Ulysses* auf gefährliche Mission. Im Jahr 2045 ist der Mond längst besiedelt. Ein fremdes Raumschiff erscheint im Sonnensystem, beginnt die Erde zu umkreisen und wiederholt die irdischen Freundschaftsbekundungen. Als aber eine irdische Raumstation eigenmächtig auf den Ankömmling schießt, verschwindet die Erde! Schwerkraftmessungen bestätigen aber ihre Anwesenheit. Ihr müßt das Rätsel schnell lösen, denn alleine haben auch die Mond-



Genosse Schmidtski empfiehlt: Jagd auf SSIs Goldener Oktober

siedlungen keine Überlebenschance. Auch SSI meldet Programm-Fortschritte. POOLS OF DARKNESS, viertes und letztes *Forgotten Realms*-Rollenspiel, soll fast doppelt so umfangreich wie die Vorgänger werden. Ihr könnt den Endkampf um die vergessenen Reiche mit Charakteren aus *Secret of the Silver Blades* aufnehmen. Ein erstes Foto zeigen wir links. Wie alle neuen SSI-Spiele, wird auch *Pools* ins Deutsche übersetzt. Ehrensache, daß wir alle neuen Titel testen, sobald wir sie in die Finger bekommen!

EVA HOOGH

PROGRAMME!

Taktik-Hits für Amiga & Atari ST

Sicher kennen Sie KLAX und E-Motion, die beiden Spielhallen-Hits, die auch als Computerumsetzung jede Menge Hitsterne gesammelt haben. Wir können Ihnen diese Arcade-Renner zu einem fantastischen Preis anbieten: KLAX und E-MOTION zusammen für ST oder AMIGA 44.90 Oder natürlich auch einzeln für je 26.90.

Carrier Command

Strategie und 1a Grafik, Spitzentests und spannende Handlung, endlich eine Flugzeugträgersimulation die bestimmt nicht in der Ecke landet (besonders bei dem Preis): ATARI ST 39.90 AMIGA

TURRICAN 2

Mehr brauchen wir nicht zu sagen. DAS ORIGINAL für Ihren AMIGA / ATARI ST 39.90

Strippoker 2 & Data Disk

Eine verdammt heiße Sache für jeden AMIGA. Ob Sie da cool bleiben, wenn die Damen blühen? Jetzt nur 29.90 Und die Erweiterungsdisk mit noch mehr Girls gibt's einfach dazu!!!!

Turrican 1 & 2 für C-64

Die Spielhallen-Hits, mit Action pur jetzt für jeden C-64 auf Disk für je 26.90 natürlich auch auf Cassette je 19.90

The Island of Lost Hope

Die ASM schreibt in 5/90: "Endlich wieder ein Glanzstück an Adventure der 'klassischen Art' intelligent, logisch und ergreifend." Wir können Ihnen dazu noch sagen, daß Sie dieses SUPER-ADVENTURE bei uns statt 29.90 für nur 7.90 für Ihren AMIGA bekommen können!



READ-WRITE ERROR???

Oft ist die Ursache ein verschmutzter Schreib-Lesekopf! Wir haben ein neues Naßreinigungssystem für 3.5" und 5.25" Laufwerke. Am besten Sie reinigen bevor die Probleme kommen! Jetzt nur 7.90

T.S. Datensysteme

DENISSTR. 45 · 8500 NURNBERG 80 · ☎ 09 11/28 82 86

T.S. Datensysteme

DENISSTRASSE 45 8500 NURNBERG 80

Starglider 2

Ausgefüllte 3-D-Vektorgrafik, große Handlungstiefe, fantastische Effekte aber nur 'was für Leute mit Köpfchen! ATARI ST 29.90 AMIGA 29.90

Airborne Ranger

Original von Microprose und für ATARI ST oder AMIGA jetzt nur actionmäßige DM 39.90

Silent Service

Bestimmt kennen Sie DIE U-Boot Simulation von Microprose. für ATARI ST nur 29.90

ANGEBOTE für den AMIGA

Battlemaster	29.90	Sword of Twilight	29.90
Bard's Tale 2	29.90	Summer Olympiad	19.90
Rodeo Games	29.90	Winter Olympiad	19.90
Budoken	29.90	Stunt Car Racer	29.90
Pipe-Mania	19.90	Zany Golf	29.90
Oriental Games	19.90	RVF Honda	19.90

NEU für ATARI ST

Sherman M4	29.90	Testdrive	19.90
North & South	29.90	Pacland	19.90
Oil Imperium	29.90		

Neu eingetroffen für PC

3-D-Pool	29.90	Tetris	29.90
North & South	29.90	Skyfox 2	29.90
Oil Imperium	29.90	Zany Golf III	29.90
Strike Fleet	29.90	Summer Olympiad	19.90
Sentinel Worlds	29.90	Winter Olympiad	19.90
Borodino	29.90	UMS (Der Hit)	29.90
Borderzone	29.90	Strippoker	29.90
Donkey Kong	19.90	Pac Man	19.90
Grand Prix	29.90	Space Harrier	29.90
Block Out	29.90	TV Basketball	29.90
Star Sagel	29.90	Star Saga 2	29.90
Turbo Outrun	29.90	Night Shift	29.90
Psycho	29.90	Black Monday	29.90

Football Manager-World Cup Edition

Die wohl umfassendste Version der Football-Manager jetzt bei uns für den ATARI ST oder AMIGA für nur 29.90

Disketten zu Hit-Preisen

Disketten in Top-Qualität mit 1Jahr Garantie für 6.25" 10 St. 6.90 100 St. 55.90 3.5" 10 St. 9.90 100 St. 89.90 Natürlich liefern wir auch größere Mengen zu noch besseren Preisen. Rufen Sie doch 'mal an!

MICROPROSE SOCCER

Das Original jetzt bei uns für Ihren ST oder AMIGA für nur DM 29.90 !!!

SOFORT-BESTELLUNG

PER TELEFON: 09 11/28 82 86

Schneider CPC Hits!!!

Artic Fox	C 9.90	Equinox	C 9.90
Bard's Tale 1	C 9.90	Hijack	C 9.90
Cholo	C 9.90	Jewels of Darkness	C 9.90
Dark Sceptre	C 19.90	Mandrill	C 19.90
Elite	C 19.90	Movie	C 19.90
Enlightenment	C 14.90	Tetris	C 19.90
E-Motion	C 14.90	X-Out	C 19.90

Die Renner für Ihren C-64

Grand Monster Slam	Cass 9.90
3-D-Pool	Cass 9.90
E-Motion	Cass 14.90
I Alien	Cass 5.90
Defender of Crown	Cass 14.90
19 Boot Camp	Cass 9.90
Dark Castle	Cass 9.90

Sie werden uns das nicht glauben!

Software für Ihren PC zu fantastischen Preisen:	
Captain Blood 3.5"	39.90
International Karate	39.90
Klex 3.5" & 5.25"	29.90
Secret of Monkey Island	79.90
Starry	39.90
Time Bandit	39.90
Minddance 2	29.90
Black Jack	29.90
Tau Ceti	19.90
Portal	29.90
World Tour Golf 3.5"	29.90
Strike Force Harrier	29.90
Sorcerer Lord	29.90
Sinbad	29.90
King of Chicago	39.90
Skyfox 2	29.90
Hole in One Mini-Golf	29.90
Solitaire Royale	29.90
Mindshadow	19.90

C-64 Hits zu Tiefpreisen:

Weird Dreams	19.90	After Burner	19.90
Bushido	19.90	Ninja Spirit	19.90
Skate or Die	19.90	Alt World Games	19.90
Strike Fleet	19.90	Winter Olympiad	14.90
Caveman Ugh...	19.90	Summer Olympiad	14.90
Pub Games	19.90	Uninvited	19.90
Neuromancer	19.90	Hitchhiker's Guide	19.90
Leather God	19.90	Borderzone	19.90
Trinity	19.90	Sorcerer	19.90

Neue mind
Wenn die ASM in 2/90 S.89 schreibt: So spannend, so herausfordernd, wie das bislang selten ein Actionspiel mit dem gewissen Touch an Strategie. 19.90 Bei uns für AMIGA jetzt für...

Laßt Canaima ruhig schlafen



ARACHNOPHOBIA

System: PC (512 KByte, CGA VGA), **empf. VK-Preis:** ca. DM 85, **Hersteller:** Disney/Titus, Paris, Frankreich, **Muster von:** Leisuresoft, 4709 Bönen.

Canaima wird belagert. Eine Giftspinne ist in die amerikanische Kleinstadt eingeschleppt worden, hat sich dort vermehrt und eine recht aggressive Brut in die Welt gesetzt. Ihr müßt als spraybewehrter Kammerjäger den Spuk beenden. Sehr frei nach Steven Spielbergs ARACHNOPHOBIA wurde das Spiel zum Film umgesetzt.

DISNEY SOFTWARE hat dem PC eine festplattenfähige

Vernichtungsorgie beschert. Der Spinnenvertilger geht mit Tasten oder Joystick zu Werke. Ihr fahrt durch die Straßen von Canaima und betretet mit „Enter“ bzw. Feuer ein beliebiges Haus. Dort wird von der Vogelperspektive auf seitlich gesehene Räume umgeschaltet. Sie müssen von allem, was springt und krabbelt, befreit werden. In jedem Haus harrt außerdem eine imposante Brutstätte ihrer Vernichtung.

Euch stehen ein begrenzter Vorrat an Spray, sowie einige Bomben zur Verfügung. Es gilt, alle Häuser zeit- und spraysparend zu befreien. Nach drei Spinnenbissen stirbt die Figur und Ihr erfahrt Eure Abschlußquote. Damit beim Neuanfang nicht alles wieder durchlaufen werden muß, kann man seinen Spielstand abspeichern. Tatsächlich unterlau-

fen vor Schreck über den Ton leicht Bewegungsfehler, so daß der Kammerjäger gebissen wird. Zum Glück läßt sich das Minimalgepiepe mit „Control-S“ abstellen. Die Grafik ist schlicht, wenn auch zweckmäßig. Leider wurde aus dem 16-Farb-VGA-Modus nicht viel herausgeholt.

Was im Kino für gepflegten Grusel sorgte, verkommt auf dem PC zur langatmigen Spritzkür. Herumfahren, Haus betreten, Raum für Raum säubern und wieder herumfahren lassen bald den Blick zum Reset-Schalter schweifen. Da rettet auch die nett geschriebene, deutsche Anleitung wenig.

Nur, wer gar kein anderes „Action“-Spiel für seinen Rechner auftreiben kann, sollte sich der Kleinstadt erbarmen...

Eva Hoogh



Angst auf den Straßen...



Den Feind fest im Blick
Fotos (2): PC (VGA)

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	CGA/EGA/VGA	5/6/6
Sound		3
Spielablauf		4
Motivation		4
Preis/Leistung		5

»DÜRFtig«

PROGRAMME!

Für alle, die rechnen können:

Die Renner für Ihren ATARI ST zu unglaublichen Preisen!

Incr. Shrinkin Sphere	29.90	Dark Castle	19.90
Batman (Caped Crusader)	29.90	Mindshadow	19.90
Star Wars Trilogy	39.90	Jewels of Darkness	29.90
Blasteroids	29.90	Sentinel	29.90
Bombuzal	29.90	ST Wars	19.90
Bismark	39.90	Grand Monster Slam	19.90
P47 Thunderbolt	29.90	deja Vu	29.90
Shinobi	29.90	Skrull	14.90
Buggy Boy	29.90	Block Out	29.90
Spy vs Spy	19.90	Thunderstrike	39.90
Tower of Babel	29.90	Int. 3-d-Tennis	29.90
Back to the Future 2	29.90	X-Out	29.90
Airborne Ranger	39.90	Virus	29.90
Backlash	39.90	Chase H.Q.	59.90
Gunship	39.90	Dizzy Wizard	49.90
Lords of Conquest	19.90	Spellbreaker	29.90
Klax	25.90	E-Motion	25.90
Colossus Chess X	39.90	Hard Drivin'	29.90

Klax

Das Spiel mit perfekter Grafik der Hit in fast allen Testen für Amiga, ATARI ST, PC 29.90

X-OUT für ST, C-64

Hit in der ASM 1/90 Seite 6. Natürlich tolle Action und nur C-64 Cass 9.90 ST 29.90

X-OUT für C-64 und ST Hit in ASM 1/90 Seite 6 und bei uns nur C-64 Cass 9.90 C-64 Disk 19.90 ST 29.90

Space Harrier 2

Action wie am Automaten und von uns nur 29.90 für den AMIGA

DONKEY KONG

Jetzt halten Sie sich fest: Der Automatenhit auf Modul für jeden C-64! Einfach anstecken, und KONG jumpet original für Sie. Bei uns jetzt zum Superpreis für nur... DM 9.90

Sonderangebot für AMIGA

Spindizzy Worlds	29.90
Strip Poker 2+Data	29.90
Interphase	19.90
Neuromancer	19.90
Muds	29.90
Oops Up	29.90

NEUROMANCER

Wir haben ihn wieder: Den Hit von Electronic Arts: für Ihren C-64 Disk 15.90 AMIGA 19.90

THE BARD'S TALE

Wieder lieferbar für C-64 Disk!!!

Bard's Tale 1	14.90
Bard's Tale 2	14.90
Bard's Tale 3	19.90

Im Pack Teil 1+2+3 nur 39.90

Bei folgenden Titeln jetzt zugreifen - es lohnt sich!

	ATARI ST	Amiga	C 64	PC
Lemmings	55.90	55.90		79.90
Sim City + Populous	69.90	69.90	C 29.90	89.90
Monaco Grand Prix	55.90	55.90	D 39.90	
NAM	69.90	69.90	C 29.90	59.90
Back to the Future 3	69.90	59.90	D 39.90	99.90
Mig 29 Fulcrum	79.90			99.90
Ghenghis Khan		79.90		

Kick Off 2

Sie wollen guten Fußball? Bitteschön: Der Hit für Ihren

C-64 Cass	14.90
C-64 Disk	19.90
AMIGA	29.90
ATARI ST	29.90
PC	29.90

Marble Madness

Der Hit mit den Kugeln von Electronic Arts. Jetzt für den AMIGA bei uns nur 19.90

AMIGA HITS!!!

Quartz	19.90	Tetra Quest	19.90
Red October	39.90	Resolution 101	29.90
Lords of War	19.90	Stunt Car Racer	29.90
Street Hockey	19.90	Mad Prof Mariati	29.90
Cyberoid 2	29.90	Gold Runner	19.90
Strippker 2	29.90	Elite	39.90
Thunderstrike	39.90	Black Shadow	29.90
BackFuture 2	29.90	Falcon Miss.1	29.90
Xenon 2	29.90	Blood Money	29.90
Spindizzy W.	29.90	Turrican 2	29.90
Nevermind	19.90	Starglider 2	25.90
		E-Motion	

HOT LINE

SOFORT-BESTELLUNG PER TELEFON 09 11 / 28 82 86

Thunder Strike
ASM-Hit aus 9/90 Seite 38: "Action pur wird garantiert" für ATARI ST jetzt 39.90 AMIGA

T.S. Datensysteme

DENISSTR. 45 · 8500 NURNBERG 80 · ☎ 09 11 / 28 82 86

T.S. Datensysteme

DENISSTRASSE 45 8500 NURNBERG 80

BESTELLUNG + INFO ANFORDERUNG

☐ Hiermit bestelle ich für den Computer _____ auf _____ Disk nachstehende Programme per ☐ Nachnahme (+ Kosten 5,90) ☐ Vorkasse und Scheck (+ Kosten 2,50)

☐ Ich möchte gerne ein kostenfreies Info!

c 11

Unterschrift

Bitte Anschrift nicht vergessen
T. S. Datensysteme · Denisstraße 45 · 8500 Nürnberg 80

Schaffe, schaffe, Burgen bauen...



CASTLES

System: PC (5,25" Laufwerk, CGA, EGA, MCGA, VGA, Tandy, alle Soundkarten werden unterstützt, HD, mindestens 12 MHz und VGA empfohlen), **Hersteller:** Electronic Arts, Langley, England, **empf. VK-Preis:** ca. 90 DM, **Muster von:** Hersteller.

Zunächst muß ein geeigneter Platz für die Burg gesucht werden: Nicht zu nahe am Wasser, aber dennoch so günstig, daß man sich in Steinbrüchen mit Baumaterial versorgen kann. Danach kann mit dem Design begonnen werden. Dabei sind nicht nur strategische, sondern auch gewisse statische Grundsätze zu beachten. Natürlich sollte die Burg hübsch aussehen und gut zu verteidigen sein, doch nicht alles ist technisch machbar und stabil, und so manche Felsenfestung erweist sich bei schlechter Planung recht schnell als Sandburg. Der eigentliche Entwurf geht dann (recht unzeitgemäß) mit der Maus vorstatten, indem auf einer Karte des Geländes die



Was für den Schwaben das Häuslebauen ist, war früher für die Ritter wohl der Burgenbau. Heute wie damals stehen dem Eigenheim einige Hürden im Wege, einen Einblick in die Probleme der alten Rittersleut' gibt CASTLES.

einzelnen Bestandteile wie Türme, Tore oder Mauern platziert werden. Fertig ist sie damit aber noch lange nicht, denn dies war nur der Grundriß, aus dem das eigentliche Bauwerk erst noch erwachsen muß.

Mit einem Plan allein ist es nicht getan, man muß ihn auch in die Tat umsetzen. Dazu braucht man zwei Dinge: Geld und Leute. Ersteres ist für einen König kein Problem, wozu kann man seine Untertanen schließlich mit Steuern ausnehmen? Gegen entsprechende Bezahlung finden sich auch die Leute

für den Bau, allerdings muß die Mischung stimmen. Tagelöhner sind zwar recht billig im Unterhalt, für viele Arbeiten sind jedoch auch Spezialisten wie Maurer, Zimmerleute, Schmiede und viele andere Arten von Handwerkern, die natürlich auch besser bezahlt sein möchten, nötig. Die Arbeit dieser Massen sollte ordentlich koordiniert werden, also weist man bestimmten Bauabschnitten Arbeiter zu, wobei man seine Kräfte nicht zu sehr zersplittern sollte, da Werkzeuge und Gerüste nur in begrenzter Zahl zur Verfügung stehen. Des weiteren sollte man auch noch Reserven bereithalten, denn es kommt vor, daß ein älterer Teil der Gemäuer einstürzt.

So ganz nebenbei erledigt man noch die tägliche Regierungsarbeit und entscheidet in Streitfällen. Davon hängt das Ansehen bei Adel, Kirche und Bevölkerung ab, und so mancher schlechte Herrscher wacht am Ende einer Intrige mit einem Messer im Rücken auf. Da die Bewohner der Gegend sich nicht so leicht unterwerfen lassen, kommt es immer wieder zu Angriffen und Belagerun-

gen, denen man mit einer schlagkräftigen Armee aus Fußtruppen und Bogenschützen und einer soliden Vorratshaltung begegnen kann. Wenn alles gut geht und die fertige Burg einer längeren Belagerung widerstanden hat, gilt das Land als unterworfen, man erhält eine Bewertung über seine Regierungskünste und darf sich gegebenenfalls an die nächste der insgesamt acht Regionen wagen.

Burgenbau ist also keine einfache Sache, aber zum Glück läßt sich das Game in vier Schwierigkeitsgraden spielen. Die Komplexität des Geschehens ist hoch, aber die deutsche Anleitung führt recht gut in die Grundlagen ein und schildert auch geographische Gegebenheiten und Persönlichkeiten des Landes. Das Spiel selbst verläuft dann eher schleppend, da sich eine Burg natürlich nicht über Nacht erbauen läßt. Ein schneller Rechner schafft zwar etwas Abhilfe, mit der Zeit kommt jedoch Langeweile auf. Von Zeit zu Zeit ändert man mit der Maus über die komfortable Oberfläche einige Zahlen, wartet auf den jährlichen Angriff und verbringt den Rest der Zeit damit, den Bauarbeitern bei ihrer Tätigkeit zuzusehen, was auch nur auf VGA Freude macht. Etwas mehr Abwechslung oder weitere Handlungsmöglichkeiten wären nicht schlecht gewesen, so erreicht das Spiel leider nicht die Klasse von *Railroad Tycoon* oder ähnlichen Giganten.

Michael Anton



Mauerspechte einmal anders

(Foto: PC/VGA)

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Anleitung	9
Spielaufbau	7
Motivation	7
Preis/Leistung	8

»BRAUCHBAR«



FEED

BACK

Briefe an die Redaktion

Viel Rauch und wenig Neues

Während die Mahnmannsche Massenhysterie den Rückzug angetreten hat, jagt die Protzmannsche Protestwelle wie wild übers Land; in etwa so sieht das diesmalige Feedback aus. Wollen wir hoffen, daß auch für anderweitig Interessierte noch genügend Stoff drin ist. Ansonsten sind wir nach wie vor mit der Auswertung der containerweise eingegangenen Umfragen beschäftigt. Aber wozu hat man denn seine Sklaven? Ach so, und die Vorbereitungen für unsere Ausgabe Nr. 11 laufen auf Hochtouren. Wenn auch nur die Hälfte der geplanten Dinge klappt, kriegt die ASM wieder einen dicken Kick nach vorn. Wartet's nur ab. Nun (in diesem Moment) wünsche ich Euch aber erst mal viel Unterhaltung und einen guten Zeitvertreib mit dem diesmaligen Feedback. Ich weiß, das war jetzt keine sehr originelle Einleitung, aber ich muß heute abend anfangen, eine Wohnung zu renovieren, weil schließlich Freitag und Wochenende ist. Eure Adresse für einfach alles lautet wie immer: ASM, Feedback, Postfach 870, 3440 Eschwege. Bye, Euer Uli



„Amiga-Geier“

Ich glaube, ich muß dem Frosch (Ausgabe 6/91) wirklich recht geben.

Was er da gesagt hat über die stink-coolen A-Männer. Diese Amiga-Geier meinen wohl, nur weil sie einen total verstaubten Super-Rechner zu Hause stehen haben, wären sie die absoluten Ober-Gurus? Hahahaha. Da kann ich ja nur lachen.

Ich habe zwar nur einen C-64, aber genug Stunk hatte ich auch schon mit diesen Spaßvögeln. Ich glaube, die machen das nur, um anzugeben. Ich gebe zu, ein C-64 ist nichts Besonderes. Aber zum Spielen ist er immer noch gut genug. (..)

Thoke Fischer

(Anm. d. Red.: Tränen gibt es überall. Warum kann man die nicht einfach ignorieren? Leitspruch für solche Angelegenheiten: Nicht aufregen, nur wundern.)

„Lebenserhaltung“

Wir möchten unsere Meinung zum Brief von „Astrix of Victory“ äußern. Im Augenblick gibt es nur drei Dinge, die den C-64 am Leben erhalten: Cracker, Demos und Disc-Mags. Und ausgerechnet die Mags will diese Person entfernen?!? Lieber Astrix, erkläre uns doch bitte einmal, wo die Swapper Ihre Kontakte herzaubern sollen? Oder wo die Coder wissen sollen, wo Sie ihre Demos hinschicken sollen?

Oder woher Du weißt, wann die Spherical-Designs-Party in Bocholt ist?!? Disc-Mags sind ein wichtiger Bestandteil, wenn nicht DER wichtigste der 64er-Szene, und Sie abzuschaffen (wie eigentlich) wäre kompletter Blödsinn.

Ach ja, eine andere Sache: A-Man of Action ist kein Lamer, sondern einer der besten zehn Composer auf dem C-64, und als Composer hat man keine Zeit, jedem Lamer seine Leerdiscs zurückzuschicken!!

Und an alle Amiga-Dudes: A-Man könnt Ihr gar nicht kennen, aber das heißt nicht, daß er ein Lamer ist!!

Noch ein Wort zu Luke/X-TX: Es soll ja auch schon gute Crack-

ker gegeben haben, die nebenbei auch noch ARBEITEN, z.B. Baccus/FLT. Der Mann ist sogar VERHEIRATET. Nicht zu fassen, was, lieber Luke.

Wenn man keine Ahnung hat, wovon man spricht, sollte man die Luke lieber dithalten.

Dave/Hysterie and
Blue/Oregon

„Verzweiflung“

(..) Ich habe folgendes Problem: Ich besitze alle ASM-Zeitschriften ab 11/87. Bis vor 2 Wochen fehlte mir die Ausgabe 3/90. Als ich sie endlich hatte, las ich den Test über das Game „Mech Warrior“. Da ich ein Battletech-Freak bin, wollte ich mir das Pro-

gramm kaufen. Doch Fehlanzeige, daß Programm war vom Markt genommen. Ich suchte in allen Software-Anzeigen nach diesem Spiel. Doch in keiner Anzeige konnte ich es finden. Zuletzt fand ich es in ASM 11/90. Ich schrieb einen Brief an Infocom, der mir aber nicht beantwortet wurde. Als letzte Hoffnung bleibt mir eure Hilfe. Könntet Ihr euch nicht mal umhören, ob irgend jemand dieses Spiel besitzt und es mir mal geben könnte? Ich hoffe, Ihr könnt mir helfen, da ich sonst noch verzweifle. (..)

Michael Volz

(Anm. d. Red.: In einem solchen Falle gibt es wenige praktikable Methoden. Eine besteht z.B. im Aufgeben einer Kleinanzeige. Eine andere Möglichkeit wäre, mal auf einem Computerflohmarkt zu stöbern. Sorry, aber wir können's uns nicht aus den Rippen schneiden.)

„Känguruhs“

Da ich an Strategiespielen der Firma SSI interessiert bin, bitte ich Sie um Mitteilung des deutschen Importeurs und der Adresse in Australien.

Karl-Heinz Klotzek

(Anm. d. Red.: Der Importeur heißt Rushware, die Adresse finden Sie hinten im Heft unter 'Generalkarte'. Die Adresse in den USA lautet:

SSI
675 Almanor Ave.
Sunnyvale, Ca. 94086
USA

Als ich meine Kollegin nach Australien fragte, schüttelte die nur den Kopf.)

„Trendrichtung“

Kann mir mal jemand verraten, was ich schreiben soll??? Ach, ja!!!

Also, als ich das Feedback von der ASM 6/91 aufschlug, wäre ich beinahe ins Koma gefallen. Warum? Ganz einfach! Da hat doch tatsächlich jemand (Asterix of Victory) geschrieben, daß die Szene kaputtgeht. Das ist auf dem C-64 vielleicht auch so, aber auf dem Amiga geht der Trend eher in Richtung Freundschaft. Das sieht man z.B. an den vielen Gemeinschaftscracks, die viele Gruppen zusammen machen. Da waren z.B. Red Sector

& Tristar, Angels & Defjam und Skid Row & Valhalla.

Man liest in manchen Demos auch, daß die Musik von einem Mitglied einer anderen Gruppe gemacht worden ist oder ähnliches. Aber was mich am meisten aufgeregt hat, war, daß das Thema „Explosiv“ noch immer behandelt wird (Peng, Du bist tot!) zumal doch jeder weiß, daß Explosiv da Schrott verzapft hat. Das war eigentlich alles, was ich sagen/schreiben wollte.

Scream

(Anm. d. Red.: Aber vielleicht ist das auch nur die ganz normale Paranoia. Die hat jeder im Universum.)

„Nicht ernstzunehmen“

In letzter Zeit häufen sich die fingierten Leserbriefe in Ihrer Zeitschrift leider sehr. Den Brief von Dr. Mahnmann durfte man wohl kaum ernst nehmen (es hat mich überrascht, daß es trotzdem so viele getan haben), denn wenn man aufgrund des Titelbildes eine Zeitschrift indizieren könnte, so müßte man das „Deutsche Waffen-Magazin“ und andere popularwissenschaftliche Magazine sehr oft indizieren. Denn dort prangen echte (!) Waffen auf dem Titel. Auch glaube ich, daß der Brief von U. Protzmann kaum die echte Meinung eines Lesers ist. Aber ich tue mal so, als wär sie es. Er sagt z.B., daß die meisten Themen der Leserbriefschreiber so „uninteressant und überflüssig wie ein Kropf“ sind. Nun, das ist vielleicht SEINE Meinung. Aber wenn er sich nicht dafür interessiert, heißt das noch lange nicht, daß ALLE dieses Thema hassen. Er sagt weiter, daß die meisten Briefe von Intoleranz usw. zeugen. Dabei übersieht er wohl, daß SEIN Leserbrief auch nicht gerade von großer Toleranz gegenüber den „vereinsamten Fanatikern“ zeugt. Und „die Jugend von heute“ in Beziehung mit „Erpressung“ und „Betrug“ zu bringen ist geradezu perfide. Im übrigen haben die neuesten wissenschaftlichen Untersuchungen gezeigt, daß gerade das Gegenteil der Fall ist (in bezug auf Vereinsamung, Traumwelt, Brett vorm Kopf). Wenn er andere anklagt, daß sie durch Ihre Leserbriefe ihr „ramponiertes Selbstbewußtsein“ wieder auf-

polieren wollen, muß man das allerdings auch auf SEINEN Brief beziehen. Die Ausfälle gegenüber den Lesern, die seinen Brief durchziehen, sind in dieser Hinsicht sehr interessant. Er sagt weiter, daß er seine Kinder nicht so erziehen will, daß sie einmal einen „ähnlichen Brief“ schreiben. Oh weh, wie will er das verhindern, wenn ER SELBST schon solche Leserbriefe schreibt. „Das Drama mit den Weltverbesserern ist, daß sie nicht bei sich selbst anfangen“ (Th. Wilder)

Noch etwas möchte ich zu seiner Art von Toleranz sagen. Vielleicht sollte er sich einmal überlegen, ob man intolerante Menschen tolerieren soll; wenn nicht, ist man selbst intolerant. Wenn ja, dann kann es sein, daß diese Leute ihre Macht irgendwann mißbrauchen. Er regt sich über „fanatische“ Computerbenutzer auf, doch was wirklich Fanatismus (und Intoleranz) ist, davon hat er wohl keine Ahnung. Solange dieser auf den Leserbrief-Bereich beschränkt bleibt, ist es wohl Blödsinn, sich darüber auszulassen. U. Protzmann sollte sich über Menschen informieren, die am Anfang genauso beschimpft wurden, weil sie eine abweichende Meinung hatten. Ich denke da an Leute, die unter religiösen oder politischen Fanatikern leiden mussten, z.B. Ch. Darwin, Bert. Russell, Voltaire und andere. Sigmund Freud sagte, als er mitbekam, daß man seine Bücher verbrannte: „Welch ein Fortschritt. Im Mittelalter hätten Sie mich selbst verbrannt“ ...

Daß U. Protzmann in seinem Brief gerade die friedlichsten Fanatiker angreift, ist seltsam. Ich glaube kaum, daß ein Amiga-Fan einen Atarianer nur deshalb umbringt, weil der etwas gegen seinen Computer hat. Sicher sind die meisten Schimpfworte überflüssig und verletzend, aber wie war nochmal der Spruch? 'Der Mensch, der anstatt eines Speers ein Schimpfwort benutzt hat, das war der Begründer der Zivilisation.'

K. Mikaze

(Anm. d. Red.: Vielen Dank für diesen Beitrag! Ich hoffe, die restliche Leserschaft nimmt uns diesen langen Brief nicht übel, den wir aber aufgrund seines Inhalt auf jeden Fall mitnehmen wollten.)

„Niedergemacht“

Nach „Mahnmann der Hirnverb.“ folgt jetzt „Protzmann der Meckerer“ aus der ASM 7/91.

In dem Protzmannbrief sind wir Jugendliche also verbohrt, einseitige, computerbesessene Fanatiker, unnormale und in einer anderen Welt. Ja, wo leben wir denn? Auf dem Mond? Verdammte, können wir Kids denn nicht unsere Meinung sagen, ohne von Erwachsenen niedergemacht zu werden? Es ist zum Kitzeln!

Ist es denn nicht mal erlaubt, in einer Computerzeitschrift für Jugendliche frei seine Meinung zu äußern? Wir versuchen halt, Themen aufzugreifen, mit denen wir noch Probleme haben. Es hat halt nicht jeder Geld, um sich für seinen Computer jeden Monat Anwendersoftware oder Spiele zu kaufen. Nur wegen dieser Briefe werden wir als kriminelle und Erpresser eingestuft. Nein, wir versuchen nicht krampfhaft und mit allen Mitteln ins Feedback zu kommen, sondern die Argumente in den Briefen sind begreiflich. Wie sollen wir uns denn verhalten, wenn Probleme auftreten, mit denen viele Kids zu tun haben. Es ist doch gut, wenn es eine Leserbriefecke gibt, in der man Frust ablassen kann. Es haben dann auch die die Chance, ihren Brief abgedruckt zu bekommen, die vielleicht nicht die richtigen Worte finden. Sollen die dann nicht das Recht haben, ihren Brief zu veröffentlichen?

Wir schreiben deshalb so locker, weil wir die Probleme beim Wort nehmen, und nicht stundenlang um den heißen Brei reden, um dann noch mißverstanden zu werden. Sie, Herr Protzmann, wollen ihren Kindern also beibringen, wie man „vernünftig“ mit Computern umgeht. Es ist halt nicht jeder Profi am PC, wie sie es scheinen. Natürlich, ein Computer ist nicht nur zum Spielen da, aber auch nicht nur zur Textverarbeitung usw. Computer gehören nunmal zum Alltag von vielen Kindern und Jugendlichen, und nur weil man öfters vorm Computer sitzt, ist man noch lange nicht computerbesessen oder fanatisch.

Ich hoffe, daß dieser Brief einigen Meckerern zu überlegen gibt, und daß diese Schreiber vorher etwas mehr nachdenken, bevor sie drauflos pinseln.



Ach, nochwas:
Es ist doch jedem selbst überlassen, ob er seinen Namen schreibt, oder nicht. Ich jedenfalls tu' es.
Jochen Platz

„Minderwertigkeitskomplex“

Als erstes möchte ich Frosch (6/91) recht geben, bleibt wie Ihr seid! Spießige, trockene Computerzeitschriften gibt es genug. Nun zu Angela (6/91):
Mein liebes Mädchen, ich glaube, Du hast Minderwertigkeitskomplexe, denn über sexistische Bemerkungen kann ich nur lächeln. Ich denke, Du kennst die Männer nicht, denn Männer, die ernstgemeinte, ich betone ernstgemeinte (man muß eben unterscheiden können) Bemerkungen fallen lassen, haben ein Problem, mit Frauen und Sex umzugehen.
Du schreibst ausdrücklich, daß Dir Sex 'ne Menge Spaß macht, tut mir leid, ich glaube, daß Du in diesem Gebiet noch nicht sehr erfahren bist. Sonst wüßtest Du, daß auch ein halbnackter Held genauso eine „appetitliche Zutat“ ist!
Na ja, das braucht man ja nicht so ausführlich behandeln, ich denke, Du kommst auch noch dahinter. Zudem ist die ASM keine Sexaufklärung sondern eine COMPUTERZEITSCHRIFT, welche ich seit kanpp 4 Jahren regelmäßig lese, und stell' Dir vor, noch nie habe ich mich wegen irgendwelcher Bemerkungen als Frau beleidigt gefühlt! Ich kann eben zwischen Ernst und Spaß unterscheiden. Deswegen, liebe Angela, tue mir den Gefallen und bringe deine „intelligente Meinung“ da vor, wo sie angebracht ist, aber nicht in einer Zeitschrift, in der es darum geht, sich über die neueste

Software zu informieren. Denn zu diesem Zweck kaufe ich sie mir.

Und jetzt zu Dir, Uli: Ich stimme mit Deiner Meinung überein. Ich finde Du hast es nicht nötig, Dich zu rechtfertigen. Du kannst schließlich nichts dafür, wenn sogenannte „intelligente“ Frauen nicht zwischen Ernst und Spaß unterscheiden können. Zudem bei dem angeführten Bsp. eher unsere „Herren der Schöpfung“ beleidigt sein müßten. Zudem ist es eine Frechheit, sich dermaßen über Deine angebliche „spätpubertäre Arroganz“ zu äußern. Denn Dein Satz (ich nehme an, er stammt von Dir) „So ein Irrer kann einem schon den ganzen Tag versauen“ ist mir aus dem Herzen geschrieben, dieses Mädchen kommt mir noch sehr jung und unreif vor. Anscheinend weiß sie nämlich nicht, was sie schreibt! („Vater, verzeih ihr, denn sie weiß nicht was sie tut“ so oder ähnlich stehts in der Bibel). Dann möchte ich noch was zu den Kriegsspielen sagen, ich finde man müßte es nach geschmacklos und nicht geschmacklos einteilen. Geschmacklos sind Spiele, in denen man Juden vergasen kann, denn es ist eine Schande was „wir“ (ich gehöre nicht zur alten Generation) Deutschen diesen Menschen angetan haben. Es ist erschreckend, wie gerne manche diese Spiele spielen, mich überkommt dann immer ein Schauer, daß so etwas noch einmal passieren könnte.

Ich finde es schon lustig, wenn ich sehe, daß Eltern Ihren Kindern verbieten, Kriegsspiele zu spielen und zwei Stunden später schauen dieselben Kinder den neuesten „Kopfab-Blutfließ“-Video!

So, das war es. Bleibt nur noch zu sagen, die ASM ist super! (...)

Petra

(Anm. d. Red.: Erst einmal schönen Dank für den Beistand, aber laß' bitte die Bibel aus dem Spiel, denn das hatten wir bereits. Was die gespaltenen Zungen/Spiele&-Video angeht: Das wird sich auf unserer Erde wohl nie ändern.)

„Warum Loser?“

Ich lese die ASM schon seit '87 jeden Monat regelmäßig. Doch das Thema über „Lamer + Loser“ ist wirklich das zweite Thema im Feedback, das mich richtig nervt! Was doch jeder mit seinem Computer macht oder auf seinem Computer kann, ist doch egal (Hauptsache es macht demjenigen Spaß). Lamer + Loser sind in meinen Augen diejenigen, die andere Computerbesitzer niedermachen, nur weil Sie nicht Cracken, Swappen oder coole Demos usw. programmieren können! Wißt Ihr, die Ihr andere anklagt überhaupt, wie schwer es ist, eine Programmiersprache zu erlernen? Ich selber mußte es erfahren. Nachdem ich von meinem „Spielecomputer“ C-64 (ich habe auf ihm fast nur Spiele gemacht) auf den Amiga 500 umgestiegen bin, wollte ich auch selber etwas Tolles programmieren, was sich im nachhinein als Flop entpuppte. Ich fing an, anstatt mein Geld an zu teure Software zu verschwenden, das Geld für Bücher auszugeben. Ich kaufte mir nacheinander vier Bücher von Data Becker und drei von M & T. Doch eines war wie das andere. Viel Input, wenig Erfolg, darunter auch ein Totalflop (Assembler-Buch + Software), was sich nach dem Vorwort als eine der schwersten

Programmiersprachen entpuppte (was mir der Verkäufer natürlich nicht sagte). So kenne ich mich zwar mit der Workbench-Disc aus, aber was bringt mir das fürs Programmieren? Ich habe auch keine Kumpels mit A500, die ich um Rat fragen könnte. Es gibt jetzt sicher Leute, die sagen werden: „Der Lamer soll erst mal Lesen und Schreiben lernen“. Hahaha, hab ich! Na, was sagt Ihr zu mir. Bin ich ein Lamer oder was? Denkt mal darüber nach, daß nicht jeder einen Computer-Club in seiner Nähe hat oder Computerwissenschaft studieren kann! Das war es erstmal.

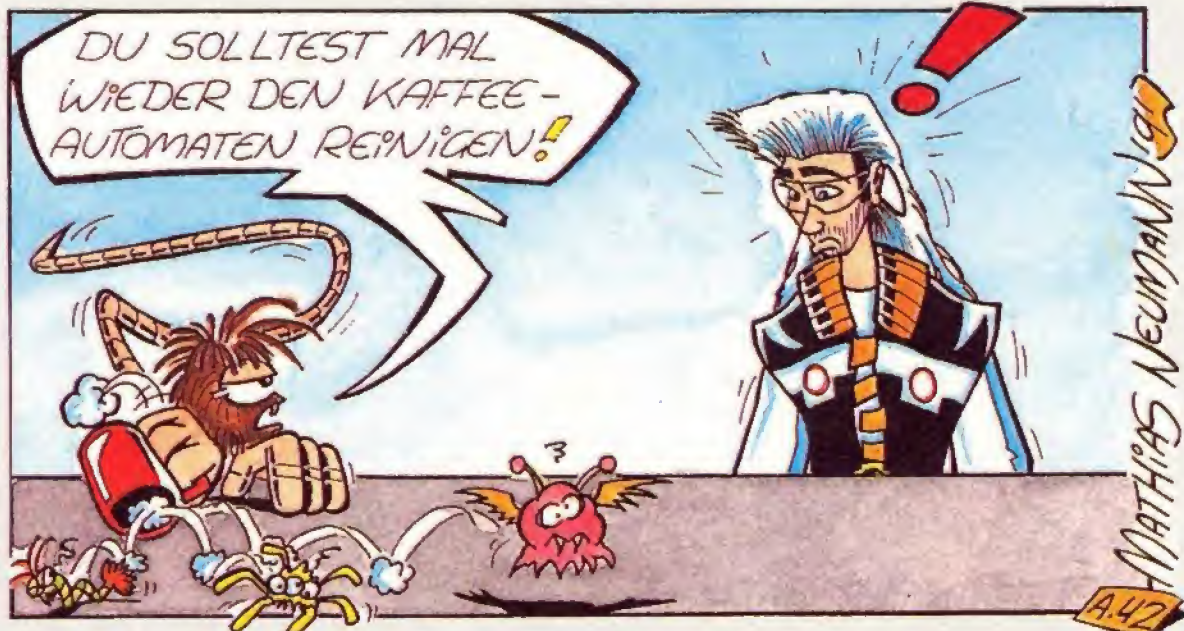
Bomber

(Anm. d. Red.: Das ständige Gezerre mit Lamern und Losern war ja eigentlich bereits im Begriff, sagen wir mal 'abzuflauen'. Trotzdem dieser Brief.

Es ist aber allen anders lautenden Gerüchten zum Trotz möglich, Assembler in Eigenregie zu erlernen und anzuwenden. Was nutzen einem all' die Bücher, wenn man es einfach nicht im Blut hat? 'Spiele machen' ist nichts, was man an zwei Wochenenden lernen könnte.)

„Nur Mist im Feedback!“

Jojo, da hab ich mich nun doch endlich einmal aufgerafft, euch einen Brief zu schreiben. Was in letzter Zeit so im Feedback abgelassen wird, ist doch nur Mist! Jeder versucht, mit einer übercoolen Schreibweise entweder über Lamer und Loser herzuziehen, oder über die, die über Lamer und Loser herziehen zu lästern. In diesem Punkt stimme ich absolut Hrung zu! Aber trotzdem ist und bleibt das Feedback mit der beste Teil der



INSIDE - NEWS - INSIDE - NEWS

In der Szene wird fleißig gemunkelt. Was wird nun aus **Turrican 3**. Wer wird es machen? Was wird anders und neu sein? Fragen, Fragen, Fragen.

Nun, ein Vöglein sang vom Baum, daß **Manfred Trenz**, der eigentliche Schöpfer von **Turrican** nichts damit zu tun haben wird. Ganz im Gegensatz zu **Factor 5**, so sagt man, welche T. zu 16-Bit-Ruhm brachten und welche angeblich auch das nächste **Turrican** komplett erstellen werden. Das bedeutet a.) , daß es voraussichtlich keine C-64-Fassung geben wird und b.) , daß am Spielprinzip selber einige Änderungen vorgenommen werden.

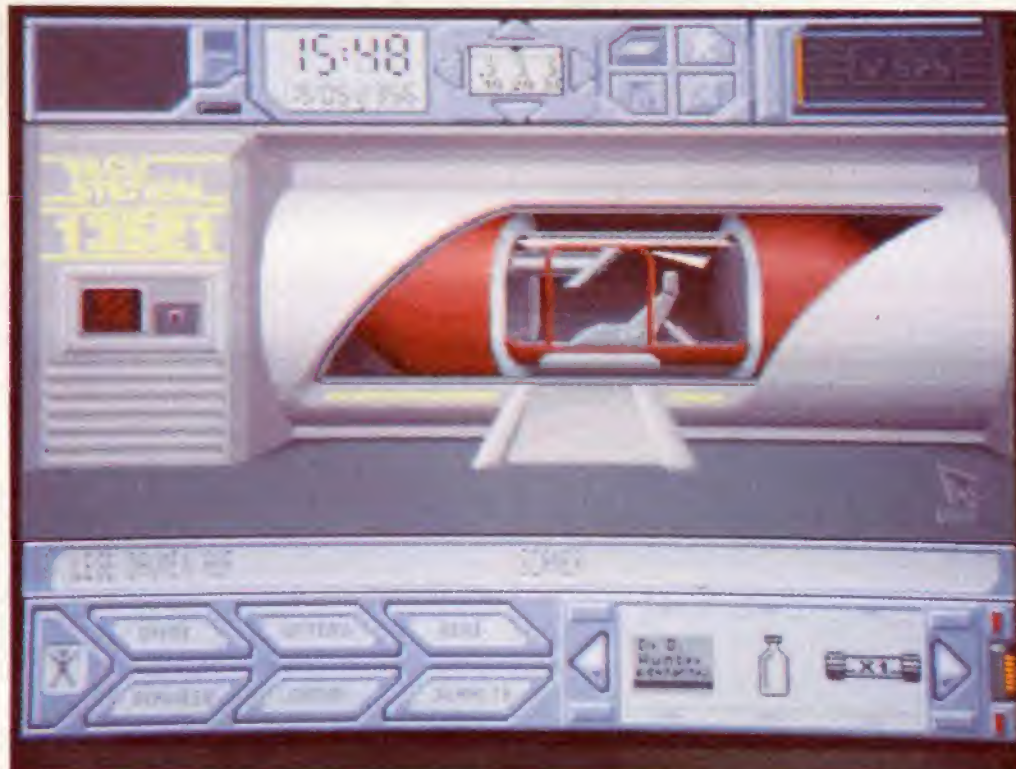
Außerdem soll **T3** den ersten zehnstimmigen Amiga-Titelsound bekommen. **ASM** bleibt am Ball!

Da schreibt man schon mal 'Inside News', und schon ist was falsch. Wie auch im 'Infernal Byte Systems'-Bericht in dieser Ausgabe zu lesen ist, hat **M.U.L.E.** einen neuen Programmierer bekommen. Sein Name ist **Jens Petersam**, und seine Verbindung zu **Factor 5** ist eine freundschaftliche. Wie immer halten wir Euch auf dem laufenden.

Eclipse, Marc Rosochas Softwareschmiede, ist fleißig am entwickeln. Nach dem Ballgame **Lethal Excess** ist schon wieder eine neues actionlastiges Spiel in Arbeit, das voraussichtlich eine noch weitaus bessere Grafik haben wird. Projektname ist: **Danger Zone**, Erscheinungstermin: nicht vor nächstem Jahr.

Des weiteren arbeitet man an einem Rennspiel für **System 3** und zwei Denkspielen. Warten wir's ab, und trinken wir Tee!

EGO-Software, die Macher von *Fatal Heritage*, arbeiten derzeit an einem neuen Projekt mit dem Titel **Mutant Flies From Outer Space**. Das Programm, an dem **Bernd Lehahn** und **Frank Küster** seit ca. einem Jahr schaffen, ist inzwischen zu 80% fertig und wird wohl im nächsten Jahr marktreif sein. Um Euch einen ersten Eindruck dieses Games vermitteln zu können, haben wir den Jungs zwei Screenshots aus den Rippen geleiht.



Die ersten Bilder von **MUTANT FLIES FROM OUTER SPACE**



„Ernstzunehmend“

Seit langem entschloß ich mich mal wieder, die **ASM** zu kaufen und war eigentlich angenehm überrascht. Euer Schreibstil macht sich so langsam, auch die Änderungen haben zur Übersicht und insgesamt zur Besserung beigetragen. Aber zurück zum Schreibstil: Früher, so vor drei Jahren, als ich die **ASM** regelmäßig kaufte, habt Ihr an jeder Ecke versucht, 'nen coolen Spruch abzulassen, was mir ziemlich schnell auf die Nerven ging. Jetzt scheint sich das ein wenig gebessert zu haben, und ich hoffe, das geht so weiter. An den Leserbriefen sieht man aber doch noch, daß sich die Leser der Entwicklung nicht angeschlossen haben, denn die Leserbriefe sind fast durchweg das Werk absolut verblödeter Computer-

freaks, was sich in so unsinnigen Debatten wie 'Amiga oder Atari ST' ausdrückt. Ich muß also hier **Uwe Protzmann** absolut Recht geben, er hat mit seinem Leserbrief ins Schwarze getroffen. Aber nichtsdestotrotz (sieht gut aus) hoffe ich, daß Ihr Euch von Eurer Leserschaft nicht stören laßt und irgendwann mal zu einer „richtig ernstzunehmenden“ Zeitschrift werdet, den Weg dazu habt Ihr schon eingeschlagen.

Zu kritisieren gibt es aber noch die Titelbilder, auch das der jetzigen Ausgabe (Nr.7). Sie sind größtenteils schwachsinnig und könnten den Titelbildern irgendwelcher Ballerspiele entstammen. Wieso könnt Ihr nicht mal andere Titelbilder bringen, es muß doch nicht immer ein Muskelmann und/oder eine Waffe sein.

In Eurer Stellungnahme zu Herrn **Protzmann** sagt Ihr, daß Ihr nicht genug sinnvolle Briefe habt, um 8 Seiten damit zu füllen. Warum verkleinert Ihr nicht einfach den Feedbackteil und macht etwas Sinnvolles damit (den Konsolenteil vergrößern) und druckt nur die wirklich interessanten Briefe ab, das wäre sinnvoll. (...) **M.S.**

(Verschiedene Anmerkungen der Red.:)

a) Wer jetzt noch als Thema die *Amiga-ST-Debatte* aufgreift, ist ziemlich weit ab vom Schuß. Die Geschichte ist längst erledigt.

b) Die Meinung eines jeden sei geheiligt, aber wir machen eine Zeitschrift für unsere Leser, insofern muß sie auch dementsprechend aufgemacht sein. Daß wir ständig Dinge ändern (wir meinen: verbes-

sern) liegt daran, daß wir mit der Zeit Schwachpunkte gefunden haben, die es auszumerzen gilt, denn: Auch die Konkurrenz schläft nicht.

c) Die Antwort auf Herrn **Protzmanns** Brief scheint hier und dort falsch angekommen zu sein. Das Feedback soll kein Forum für pseudointellektuelle Schwatzen werden, die vom Ihrem Roß herunter über irgendwelche Dinge palavern. Das wäre vielleicht hübsch elitär und 'vernünftig', bringt aber die Leute, die frei heraus ihre (!) Meinung sagen nicht weiter. Das Ziel einer Diskussion sollte in diesem Falle sein, allen Teilnehmern einer solchen die Sachlage aus einem anderen Blickwinkel nahezubringen.

d) Titelbilder: Wir haben derzeit eigentlich keine Klagen über die Titelseiten.)

THUNDERHAWK

AH-73M



Als "Elitepilot" von Merlin ist es ihre Aufgabe, gefährliche Krisensituationen rund um den Globus zu entschärfen, ohne einen Krieg zu provozieren.

Fliegen sie Thunderhawk und erleben sie das, was als "das schnellste 3D-Grafiksystem für alle Heimcomputer" gepriesen wurde.

CORE
DESIGN LIMITED

C - L - U - B - S

Für alle vereinsamten, kontaktarmen User ist hier unser Clubverzeichnis. Wer seinen Club eintragen lassen möchte, muß uns lediglich einen Brief mit den notwendigen Angaben schicken. PLK-'Adressen' werden allerdings nicht anerkannt, und Gewähr für die Richtigkeit der hier gemachten Angaben könnt ihr von uns auch nicht fordern! Wo kämen wir denn hin? Also, Panchos, setzt Euch an den Tisch und nehmt einen Wisch! Unsere Adresse:

**ASM
CLUBS
Postfach 870
3440 Eschwege**

----- LOS GEHT ES: -----

Name:

Double Trouble

Anschrift:

Matthias Herrendorf
Bürgerstr. 29
1000 Berlin 47
Tel.: 030/6849816

System/e:

Sega Master, Sega Mega, NES

Bedingungen/Kosten:

Für Berliner 25 Mark, für Nicht-berliner 30 Mark

Anzahl der Mitglieder:

Über 300 in ganz Europa

Aktionen/Leistungen:

- kostenlose vierteljährliche Clubzeitschrift mit ebenfalls kostenlosen Kleinanzeigen
- Hotline
- Wettbewerbe
- Gute Beziehungen zu Versandhändlern

Besonderheiten:

Erster Berliner Fanclub seiner Art

Name:

Nintendo Power Club

Anschrift:

Gregor Czempel
Theodor-Körner-Weg 12
2000 Hamburg 61

System/e:

Game Boy, Super Famicom

Bedingungen/Kosten:

Aufnahmegebühr 5 Mark, danach zweimonatlich zwei Mark

Anzahl der Mitglieder:

Keine Angaben

Aktionen/Leistungen:

- Zweimonatliche Clubzeitschrift
- Hotline
- Verleih, Tausch, An- und Verkauf von Game Boy-Modulen
- Wettbewerbe

Besonderheiten:

Gebühren werden per Porto beglichen

Name:

Amiga Softy Club

Anschrift:

Florian Nuxoll
Kringelkamp 36, 2848 Vechta

System/e:

Amiga

Bedingungen/Kosten:

Halbjährlich 6 Mark in Briefmarken als Clubbeitrag

Anzahl der Mitglieder:

45

Aktionen/Leistungen:

Preisvergleiche
Tips & Tricks

Besonderheiten:

keine

Name:

Internationaler LYNX-Club

Anschriften:

- Deutschland -
Hans-Jörg Sebastian
Siegfriedstr. 3
6384 Schmitten 3
- Österreich -
Christian Lenikus
Weidenweg 18
A-4820 Bad Ischl
- Schweiz -
Eugen Rodel
Sängeliweg 45
CH-4500 Langenthal

System/e:

Atari LYNX

Bedingungen/Kosten (Deutschland):

Anmeldegebühr 5 Mark (Grundinformationen)
monatlich 3 Mark (für monatliche Post)

Anzahl der Mitglieder:

ca. 65

Aktionen/Leistungen:

- Internationaler Informationsaustausch
- Club-Magazine
- Modul-Verleih
- Modul-Quelle
- Kontakte
- Treffen

Besonderheiten:

Größter LYNX-Club in Deutschland

AMIGO!
DAS BESONDERE DISK-MAGAZIN

Name:
Die hessische Amis

Anschrift:
Steffen Behr
Andreasruh 27
6401 Uttrichshausen

System/e:
Amiga

Bedingungen/Kosten:
15 Mark jährlich

Anzahl der Mitglieder:
16

Aktionen/Leistungen:
- vierteljährlich Clubzeitschrift
- halbjährlich Club-Disk
- Hilfe bei Hard- u. Softwareproblemen
- Lösungen zu Spielen
- Kostenlose Kleinanzeigen
- Wettbewerbe

Besonderheiten:
Keine

Name:
Amiga-Fighters

Anschrift:
Andreas Dubois
Starenweg 9
7930 Ehingen

System/e:
Amiga 500

Bedingungen/Kosten:
5 Mark monatlich

Anzahl der Mitglieder:
30

Aktionen/Leistungen:
- monatliches Clubmagazin

- kostenlose PD-Bibliothek
- monatliche Preisausschreiben
- kostenlose Kleinanzeigen
- Sammeleinkauf/Sonderkonditionen

Besonderheiten:
Keine

Name:
Amiga-Club Oberhofen

Anschrift:
Wolfram Sparka
Alte Gärten 1
7981 Oberhofen
Tel.: 0751/62918 (Mo., Mi., Fr. ab 16h)

System/e:
Amiga 500/1000/2000, Game Boy, LYNX

Bedingungen/Kosten:
36 Mark jährlich

Anzahl der Mitglieder:
61

Aktionen/Leistungen:
- Clubzeitschrift
- Clubtreffen
- Einsteigerhilfen
- Spiele-Demo-Service
- Hotline
- Preisausschreiben
- Rabatte beim Einkauf

Besonderheiten:
Weitere Infos gegen 2 Mark Rückporto

Name:
Amiga-Ankh-Club

Anschrift:
Marc Fischer
Buchenstr. 9a
8311 Altfraunhofen

System/e:
Amiga 500/2000/3000

Bedingungen/Kosten:
6 Mark monatlich

Anzahl der Mitglieder:
30

Aktionen/Leistungen:
- monatliche Clubzeitung
- An- und Verkauf von Software
- Hotline
- Anfängerhilfen
- Tests & Programmierung

Besonderheiten:
Keine

Name:
Challenger-Videospielclub

Anschrift:
Gerhard Pierzinger
Niederbreitenbach 177
A-6322 Kirchbichl
Tel.: 05338/7143 (Harald Mähr)
Österreich

System/e:
Alle Systeme; Schwerpunkte bei
Sega Mega, PC Engine und Super
Famicom

Bedingungen/Kosten:
50 Schilling (8 Mark) monatlich

Anzahl der Mitglieder:
Keine Angaben

Aktionen/Leistungen:
- monatliche Clubzeitschrift
- Sammelbestellungen (Österreich)
- Clubabende mit Wettbewerben
- Hotline (Sa. von 10-12h)

Besonderheiten:
Videozine in Planung (gegen Aufpreis)

Name:
MBE-MSX Computerclub Wien

Anschrift:
Peter Lechner
Justgasse 29/22/12
A-1210 Wien - Österreich

System/e:
MSX

Bedingungen/Kosten:
zwischen 200 Schilling (30 Mark) und 400 Schilling (60 Mark) jährlich

Anzahl der Mitglieder:
Keine Angaben

Aktionen/Leistungen:
Bestimmen die Mitglieder selbst, hauptsächlich:
- Erfahrungsaustausch
- Programmierung
- alle zwei Wochen Meeting

Besonderheiten:
Keine

Name:
Club No. 1
Anschrift:
Michael Klessinger

AMIGO!

**Infos, Tests, Kurse und Programme -
auf 2 Disketten.**

Feldstr. 26
5630 Remscheid 11

System/e:

Alle Systeme

Bedingungen/Kosten:

Keine

Anzahl der Mitglieder:

Keine Angabe

Aktionen/Leistungen:

- Tauschbörse für Hard- & Software
- Erfahrungsaustausch

Besonderheiten:

Keine

Name:

Zefa Club

Anschrift:

Alexander Fabian
Carl-Benz-Str. 6c
6140 Bensheim 1

System/e:

C-64

Bedingungen/Kosten:

Besitz von C-64 mit Floppy; 5 Mark monatlich

Anzahl der Mitglieder:

15

Aktionen/Leistungen:

- monatlich zwei Clubdisks
- Clubtreffen

Besonderheiten:

Keine

Name:

ABBUC (Atari Bit Byter User Club)

Anschrift:

Wolfgang Burger
Wieschenbeck 45
4352 Herten

System/e:

nur Atari 8-Bit

Bedingungen/Kosten:

5 Mark monatlich

Anzahl der Mitglieder:

derzeit 811

Aktionen/Leistungen:

- vierteljährliches Clubmagazin (Disk & Papier!)
- PD-Bibliothek
- Reparaturservice
- Hilfestellung bei Problemen aller Art

Besonderheiten:

Keine

Name:

Amiga Club Österreich

Anschrift:

Kirchengasse 27, A-1070 Wien

System/e:

Amiga

Bedingungen/Kosten:

Jährlich 120 öS

Anzahl der Mitglieder:

ca. 1300

Aktionen/Leistungen:

- Hotline täglich von 10-12h & 20-23h
- in Wien zweimal wöchentlich Clubnachmittag

Besonderheiten:

Keine

Name:

LYNX Star Club

Anschrift:

Andre Linken
Spessartstr. 9b, 6457 Maintal 2
oder

Marc Waluja

Maudacher Str. 376

6700 Ludwigshafen

System/e:

Atari LYNX

Bedingungen/Kosten:

Kosten von DM 3.- ohne weitere Angaben

Anzahl der Mitglieder:

15

Aktionen/Leistungen:

- Hotlines
- kostenloser Modulverleih
- Tips & Tricks
- Clubtreffen
- Sammelbestellungen

Besonderheiten:

Keine

Name:

Unicorn-Public-Domain-Club

Anschrift:

T. Hasenbein
Herner Str. 277
4630 Bochum 1

System/e:

Amiga & C-64

Bedingungen/Kosten:

Einmalige Anmeldegebühr: 10 Mark

Jahresabo Clubdisk (6 Stk.): 20 Mark

Anzahl der Mitglieder:

100

Aktionen/Leistungen:

- Reiner PD-Club
- Rabatte für Mitglieder
- kostenlose Anzeigen auf Disk
- Hilfestellungen
- 'Geburtsstagsüberraschung'
- Clubtreffen & Disk in Planung

Besonderheiten:

Infos & Mitgliedschaftsantrag gegen Rückporto

Name:

Mosh-Mania-Game-Elite

Anschrift:

Andre Lorenz
Aspeloh 10
4515 Bad Essen 1

System/e:

Amiga 500

Bedingungen/Kosten:

Alter zwischen 15 u. 20 Jahre

Anzahl der Mitglieder:

18

Aktionen/Leistungen:

- Alle zwei Monate erscheint eine Clubzeitschrift

Besonderheiten:

Eigene Band, Aufnahme nur nach Fotosichtung möglich

Name:

Computerclub „KICK OFF“

Anschrift:

Udo Volkmann
Stresemannstr. 2
5300 Bonn 1

System/e:

Amiga

Bedingungen/Kosten:

Kein Beitrag! Bei den Spieltreffs ist für Verzehr ein individueller Beitrag zu leisten.

Anzahl der Mitglieder:

K. A., da Mitgliedschaft nicht erforderlich

Aktionen/Leistungen:

- „Computersenioren“ spielen in geselliger Runde 'Kick Off'.
- Turniere mit 'Player Manager'-Unterstützung

Besonderheiten:

Teilnahme ab 20 Jahren aufwärts

Name:

AmigaPowerClub

Anschrift:

Michael Reiserer
Aichet 8, 8201 Schonstett

System/e:

Alle Amigas

Bedingungen/Kosten:

Keine

Anzahl der Mitglieder:

17

Aktionen/Leistungen:

- Selbstkosten-PD-Pool
- Diskmagazin
- eigene PD-Serie
- Beratung etc.

Besonderheiten:

Offen für alles, u.U. Untergruppe 'Archimedes'

Name:

Future All e.V.

Anschrift:

Alte Str. 8, 5340 Bad Honnef 6

Infos bei:

Ralf Kalkowsky
Eichendorffstr. 30
4047 Dormagen 5
Tel. & BTX: 02106/45835

System/e:

Amiga, C-64/128, +4, C-16, Atari, PC (alle halt!)

Bedingungen/Kosten:

7,50 Mark im Monat

Anzahl der Mitglieder:

250

Aktionen/Leistungen:

- PD-Pool für fast alle Rechner
- sechswöchige Clubzeitschrift (kostenlose Kleinanzeigen)
- Scan-Service
- Reparatur-Service
- Grafikbibliothek
- Messebesuche
- Clubtreffen

Besonderheiten:

Zusammenschluß von Computereeks, die die Computerei als Hobby betrachten, das nicht in Arbeit ausarten soll.

Name:

Amiga World

Anschrift:

Ole Brandenburg
Harriehausen Nr. 30
3353 Bad Gandersheim
Tel.: 05382/4858

System/e:

Amiga

Bedingungen/Kosten:

3 Mark monatlich

Anzahl der Mitglieder:

3

Aktionen/Leistungen:

- monatliches Clubheft
- Grafikwettbewerbe
- Zweimal jährlich Clubdisk

Besonderheiten:

Keine

Name:

James Lloyd Archimedes Club Deutschland

Anschrift:

W. Schaufler
Höhenstr. 31
6926 Kirchartd-Berwangen
Mailbox (k.A.): 072 66 / 28 25

System/e:

Archimedes

Bedingungen/Kosten:

Keine Angaben

Anzahl der Mitglieder:

Keine Angaben

Aktionen/Leistungen:

- PD-Pool
- Mailbox
- Workshops
- Hardware-Miet-Service
- Scan-Service
- Clubzeitschrift „A-Plus“
- Rabatte bei Einkauf

Besonderheiten:

Keine

Name:

DRAGI - Digital Reality Atari Group Int.

Anschrift:

DRAGI
z.Hd. Herrn Müller
Brühler Straße 42
5353 Mechernich-Firmenich

System/e:

Atari STs

Bedingungen/Kosten:

Keine

Anzahl der Mitglieder:

Keine Angaben

Aktionen/Leistungen:

- Softwarevermittlung
- PD-Bibliothek
- Pool für PD-Fonts für Signum, Calamus etc.

Besonderheiten:

Diskettenmagazin geplant, aktive Mitarbeit erwünscht

Name:

Go Arie Go

Anschrift:

Jürgen Tumbrink
Rilkeweg 1
4402 Greuen 1
Tel.: 0 25 71 / 20 82 oder
0 59 01 / 18 01

System/e:

Amiga, PC, C-64, Sharp MZ-800

Bedingungen/Kosten:

Treffen jeden Samstag, Beitrag 4 DM monatlich, unentschuldigtes Fehlen 1 DM, Alkohol beim Spielen verboten

Anzahl der Mitglieder:

5

Aktionen/Leistungen:

Keine Angaben

Besonderheiten:

Es wird nur gespielt



“Es ist unbeschreiblich, das Gefühl wiederzugeben, das ich empfinde, wenn ich hoch über den Wolken fliege, und unter mir breiten sich nicht nur ein, sondern vier oder fünf Schlachtfelder aus. Und ich übersehe sie von hoch oben über den Wolken.”

"Erster Weltkrieg-Pilot"

Red Baron™

Zweifellos gibt Ihnen ein guter Flugsimulator das richtige Gefühl für's Detail. Insbesondere Elemente, die bestimmte Eigenschaften eines Flugzeugs wiedergeben, wie Flugcharakteristiken, Waffenbedienung und die Fähigkeit, Beschädigungen zu überstehen. Wer das nicht in Flugsimulatoren anbieten kann, läßt lieber die Finger davon.

Red Baron übertrifft all diese Eigenschaften und geht sogar einen Schritt weiter, indem es nicht nur selbstverständliche Details anbietet, sondern auch einen Eindruck von der damaligen Zeit vermittelt. Natürlichkeit, menschliche Gefühle, Leidenschaften, alles, was einst die Herzen dieser jungen Männer in ihren fliegenden Kisten bewegte.

Wir gehen zurück in eine Zeit, als die Fliegerei noch in ihren Kinderschuhen steckte und junge Flieger wie Eddie Rickenbacker, Billy Bishop und Manfred von Richthofen waghalsige Manöver flogen, um zu überleben. Es war die Zeit, in der die Jagdflieger der verschiedenen Nationen in unausgesprochener Waffenbrüderschaft verbunden waren. Die Zeit der ersten Fliegerasse.

Red Baron ist mehr als ein guter Flugsimulator. Erleben Sie das Gefühl, als Jagdflieger in einem Krieg zu kämpfen, der Piloten und Maschinen das Letzte abverlangte.

SIERRA
ab sofort bei
BONICO



28 verschiedene Modelle, von den echten Fliegerassen reproduziert, unabhängige Luftkämpfe mit tollen digitized Grafiken.



Tauschen Sie die Nationalitäten aus, Speichern, ändern oder löschen Sie Ihr Spiel mit dem Missionrecorder.



Dynamix

Dynamix®
PART OF THE SIERRA FAMILY

® is a registered trademark of Dynamix © 1990 Sierra On-Line, Inc.

BONICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bonico Spielen?
Möchten Sie Tips zum Spielablauf?

BONICO

Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo-Fr von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt!
Tel.: 06107/62067

Indy - like



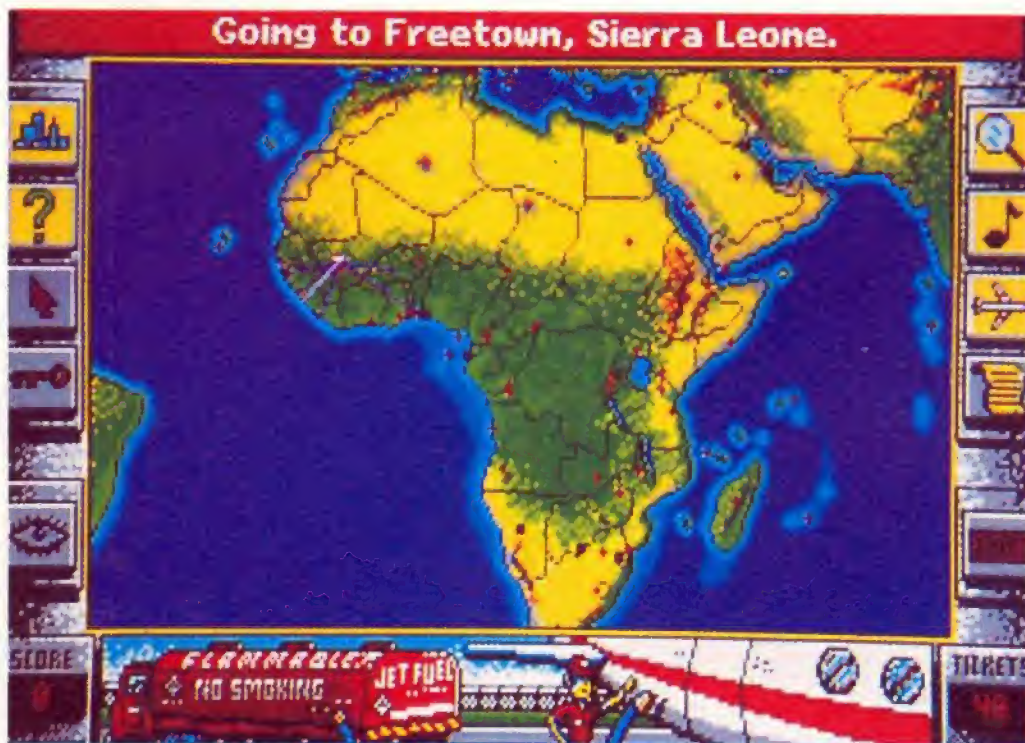
BUSHBUCK

System: PC (EGA, VGA, AdLib) (getestet), Amiga, empf. VK-Preis: ca. 75 DM, **Hersteller:** Activision, **Muster von:** Activision.

Was in aller Welt ist bloß eine Ukulele? Und was hat Indiana Jones damit zu tun? Ist Indy vielleicht auf der Suche nach der goldenen Ukulele? Weit gefehlt! Oder auch

schungshäppchen in Form von Tips (zu den Gegenständen) oder Bonustickets. Sind keine Tickets mehr vorhanden, wird der Score abgespeichert und/oder die freudige Lösung aller Aufgaben bekanntgegeben.

Bushback erinnert stark an den Education-Hit *Where in the World is Carmen Sandiego*? Allerdings ist die spielerische Seite des neuen ACTIVISION-Produktes ungleich schwächer, sinkt die Motivation von Flugziel zu Flugziel, von Spiel zu Spiel. Für eine Aufwertung kann auch der Mehr-Spieler-Modus oder der Computergegner „Pierre“ mit seinem französischen Akzent nicht sorgen



Auftanken für den Trip.

nicht: Ganz wie beim Super-Abenteurer aus der glitzernden Retorte Hollywoods verschlägt es den Spieler bei BUSHBUCK in alle Teile der Welt. Bei jedem Spielstart ist ein neuer Ort Ausgangspunkt für die wilde Hatz nach vier bis fünf exotischen Gegenständen. Um sie zu finden, stehen (je nach Schwierigkeitsgrad) 40 bis 60 Flugtickets zur Verfügung, mit denen alle Kontinente der Welt erkundet werden können. Gleich einem Lexikon beschert das Programm bei jedem Zwischenstop kurze Kulturinfos, und das in jedem der 206 erreichbaren Städte in 175 Ländern! Anhaltspunkte für den Weiterflug geben ein Heiß-Kalt-Barometer (Entfernungsangabe) und kleine Überras-

Bushback bleibt ein Spiel mit viel zu großen Zufallskomponenten und geringer Reizwirkung. Selbst die kurzen Textinfos werden schnell öde. Vielleicht ein Spiel für die Kleinen? Eben nicht. Bushback ist in Englisch und wird es auch bleiben.

Bleibt die Frage nach der Ukulele. Ein Tip für das Rätseln zu Hause: Marilyn Monroe hat mal wunderschön drauf geklimpert ... **msu**

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Positiv: viele Kultur-Infos, einfache Handhabung
Negativ: mageres Spielkonzept, geringe Variabilität, englischer Text
Lerneffekt 5
Preis/Leistung 4

»PEINLICH«

SEGA MEGADRIVE

deutsche Konsolenspiele	399,00
und Japan-Adapter	119,90
Academy Power Stick	49,90
Academy SEGA	129,90
Software-Converter	119,90
Alien Storm	99,90
Alphabunter 2	119,90
Ally Kid Ench. Castle	119,90
Arnold Palmer Golf	129,90
Battle Squadron	119,90
Bonanza Brothers	129,90
Budakan	89,90
Columns	119,90
Crack Down	119,90
Cyberball	119,90
Dick Tracy	119,90
Dynasty Duke	99,90
Fatal Ladyship	119,90
Forgotten Worlds	119,90
Goin' South	119,90
Ghostbusters	119,90
Ghost'n Ghouls	129,90
Golden Axe	119,90
Herzog Zwei	119,90
James Pond	129,90
J.B. Douglas Boxing	119,90
Joe Montana Football	119,90
John Madden Football	129,90
Lost Battle	119,90
Mickey Mouse 1	129,90
Mickey Mouse 2	129,90
Moonwalker	119,90
Mythic Defender	119,90
PGA Tour Golf	129,90
Phantom Star 2	149,90
Populous	129,90
Rambo 3	99,90
Shadow Dancer	119,90
Sonic The Hedgehog	119,90
Space Harrier 2	119,90
Spider-Man	129,90
Swords Of Rage	119,90
Sunder	129,90
688 Attack Submarine	119,90
Super Hang-On	119,90
Super League Baseball	119,90
Super Monaco GP	119,90
Super Robot Rescue	119,90
Super Thunder Blade	119,90
Sword Of Vermilion	129,90
Thunder Force 2	119,90
Tron: The Deadly Games	119,90
Tron: The Next	119,90
Wonderboy 3	119,90
World Cup Italia '90	99,90
World War	119,90
Zany Golf	129,90
Zoom	99,90

SEGA GAME GEAR

incl. Columns	299,00
4 Akkus + Ladegerät	44,90
Netball	29,90
Auto-Adapter	29,90
Game Link Kabel	29,90
Dragon Crystal	69,90
Color	69,90
Mickey Mouse	74,90
Psychic World	59,90
Punch Golf	59,90
Shinobi	79,90
Super Monaco GP	59,90
Wonder Boy	59,90
Butzke Bobbie	69,90
Burai Fighter Deluxe	54,90
Castles Adventure	69,90
Chase H.Q.	69,90
Chessmaster	54,90
Dr. Mario	52,90
F.I. Race + 4 Player Adapter	69,90
Gargoyles 2	52,90
Ghosts'n Ghouls	79,90
Golf	49,90
Grandias 2	79,90
King Of The Jax	52,90
Kwik	49,90
Madagascar Monkeys	54,90
Nintendo World Cup	54,90
Othello	54,90
Pacman	69,90
Pinball Gators Revenge	49,90
Qix	49,90
Quartz	69,90
Robocop	79,90
4 Akkus + Ladegerät	44,90
Side Pocket Billard	49,90
Skiat' On Die	49,90
Solar Striker	49,90
Spider-Man	49,90
Super Mario Land	49,90
Teenage Mutant Hero Turtles	49,90
Tennis	49,90
Wizard & Warriors	49,90

NINTENDO GAME BOY

Grundgerät - deutsche Version - komplett	158,00
incl. Batterien und Ladekabel	44,90
4 Akkus + Ladegerät	44,90
Alfreden am Pool	59,90
Game Boy	79,90
Nintendo Light Boy	49,90
Super Mario Land	49,90
Teenage Mutant Hero Turtles	49,90
Tennis	49,90
Wizard & Warriors	49,90
Lern-/Anwendersoft für PC	169,90
PC-Cosmos	179,90
Lern-/Anwendersoft für AM	249,00
Deluxe Paint 1	49,90
Deluxe Paint 3	249,00
Letto	49,90
TFMX Musikprogramme	79,90
X-Copy 2 + Hardware	89,90
X-Copy Prof. + Hardware	89,90
Lernsoftw. von M & T je	44,90
Deutsch - Physik - Englisch - Mathematik 1,2,3 - Geographie 1,2	49,90

ZUBEHÖR

Diskettenlaufwerke für Amiga, extern	299,00
5,25 Zoll	249,00
3,5 Zoll	249,00
Disketten double density:	
5,25 Zoll	5,90
3,5 Zoll	13,90
Disketten high density:	
5,25 Zoll	19,90
3,5 Zoll	34,90
3-Tasten-Maus für PC	79,90
4-Spieler Adapter für AM	19,90
4 Akkus + Ladegerät	44,90
Centronics-Kabel 1,5 m	29,90
Drucker-Umschaltbox	89,90
Monitor-Schwenkarm	259,00
Mausmatte	9,90
Verlängerung 9-polig SubD	9,90

PC-Soundkarten

Adlib Karte Solo	249,00
Adlib Karte Solo für PS/2	379,00
Adlib Karte Incl. Composer	329,00
Adlib Composer	179,00
Boland Karte LAMP 1	99,00
Soundblaster Karte	249,00
Soundblaster C/MS-Chips	49,90
Soundblaster Midi-Box	119,90
Aktivboxen pro Paar	59,90

PUBLIC DOMAIN CLASSICS IBM-PC

PROGRAMM	GRATIS	DISKS	PREIS	PROGRAMM	GRATIS	DISKS	PREIS	PROGRAMM	GRATIS	DISKS	PREIS	PROGRAMM	GRATIS	DISKS	PREIS
24 Level Chess	HCEV	1	5,00	Feuerwerk	H	2	10,00	Play Tank	H	1	5,00	Striker	H	1	5,00
Adlib Spiele-Demo	CEV	4	20,00	Galaxy (Textverarbeitung)	HCE	1	5,00	Papcom	H	1	5,00	Tools for Computers	HCEV	5	25,00
Amiga	H	1	5,00	GS-Auftrag	HCEV	1	5,00	Pinball	C	1	5,00	Tools for Festplatten	HCEV	5	25,00
Battle Fleet and Seaforce	V	2	10,00	Hercules Show	H	1	5,00	Procom (DOS)	H	1	5,00	Unioverwaltung	H	1	5,00
Battle For Atlantis	V	1	5,00	Jeep-Sammlung	V	2	10,00	Pylon Chess	HCEV	1	5,00	Vampyr	V	1	5,00
BTX	H	1	5,00	Kartenverwaltung	H	1	5,00	Railroad	V	1	5,00	VGA CAD	V	3	15,00
Caddy CAD	H	1	5,00	Lager-/Fakura	H	2	10,00	Risiko	E	1	5,00	VGA Mah Jongg	V	1	5,00
Captain Corrie	E	1	5,00	Lernen Sie Englisch	H	1	5,00	Robot 2	V	1	5,00	VGA Slideshow	V	5	25,00
Clown-Demo	V	1	5,00	Lightning Press	C	10	50,00	Robotron	H	1	5,00	Xenon Editor	HCEV	1	5,00
Copy Agatha	HCEV	2	10,00	Monopoly	H	1	5,00	Adlib/Soundbl. Sounds	HCEV	28	99,90				
DOS-Hilfe	H	1	5,00	Painter's Aid (Malprogramm)	V	1	5,00	Spielesammlung	C	2	10,00				
Elkart	HCE	2	10,00	Perestroika	CEV	1	5,00	Städte für Sim City	HCEV	1	5,00				

SPIELPROGRAMME

AHOL 1	10,00	ANWENDUNGSPROGRAMME	
ATLANTIS	10,00	AMIGA GAGS	10,00
BILLARD	10,00	ANALYTICAL	GEPAKKT 10,00
BROKER	10,00	ANTIVIRUS SPEZIAL	10,00
CHESSE 2.0/NOVEL	10,00	BUCHHALTUNG	10,00
DEATH THE	10,00	BUNDESLEIG	10,00
DGBB	10,00	CLICKDOGS 2	10,00
DRAGON CAVE	10,00	DD-DISK	10,00
DUNGEON KRAMPFER	10,00	DIKEY 2.0	10,00
FIREPOWER EDITOR	10,00	FACHSCHULE	10,00
FLASCHEN	10,00	FESTPLATTEN-DISK	10,00
GLUECKSRAD DAS	10,00	FIRE MASTER	10,00
GOLDHUNTER	10,00	GORGAN (Kontrollverwaltung)	10,00
JUMP AND RUN	10,00	GRAFIK-DISK	10,00
MAD FACTORY/D-BALL	10,00	HAZBENCH	10,00
MARBLE SLIDE	10,00	KOPFERPROGRAMME	10,00
MECH FIGHT	10,00	LABEL V 2.0	10,00
MOON BASE	10,00		
PAMERTA	10,00		
PARANOIDS	10,00		
PETERS QUEST	10,00		
POPULOUS SZENERIE	10,00		
QUINMASTER	10,00		
ROLL ON	10,00		
SENDO PRO	10,00		
SPACE POKER	10,00		
STAR TREK QUIZ	10,00		
STEINSCHLAG	10,00		
STONEAGE	10,00		

PUBLIC DOMAIN CLASSICS AMIGA

AKS-TEXT	10,00	ESCAPE - ROBOT MONSTERS	5,00
PROFIDISK (DHI für Asiel)	10,00	EXTERMINATOR	5,00
R.D.M. (FUNKTIONSGENERATOR)	10,00	F 29 RETALIATOR	5,00
SEQUENCER	10,00	FRENCH FREDDY	5,00
TIP-KIDS	10,00	GOLDEN GOBLINS	5,00
PAKETE UND PROGRAMME ÜBER MEHRERE DISKETTEN		HOUD OF THE SHADOW	5,00
KASER 2 UND RISK	25,00	IVANHOE	5,00
STAR TREK 1	20,00	JAMES POND	5,00
STAR TREK 2	15,00	JEROME D'ARC UND BOZUMA	5,00
STAR TREK 1-2-STAR TREK QUINZ	40,00	JET	5,00
WIZARD OF SOUND	15,00	JUMPING JACKSON	5,00
ASME-DEMO AMIGA '90	5,00	KLAX	5,00
BATTLECHES	5,00	LANCASTER	5,00
BUDOKAN	5,00	LEGEND OF FAERGHAIL (spielbar)	5,00
CAPTIVE	5,00	OIL IMPERIUM (spielbar)	5,00
CAR VUP	5,00	PARADOX '90 (spielbar)	5,00
CASTLE MASTER	5,00	PIPEMANIA	5,00
CLOUD KINGDOMS (spielbar)	5,00	POPULOUS	5,00
DAY OF THE PHARAO	5,00	POWERPOW	5,00
DYER 07	5,00	PROJECTILE	5,00
F-NOXION	5,00	RALLYE CROSS	5,00
ELVIRA	5,00	RICK BANGFROUS 2 (spielbar)	5,00
EMILYN HUGHES INT. SOCCER	5,00	SECRET OF MONKEY ISLAND	5,00
		SPACE ACE	5,00
		SUPER OFF ROAD RACER (spielbar)	5,00
		THE BREAK	5,00
		THURCAN 2 (spielbar)	5,00
		TUNDS THE FLY TRAP (spielbar)	5,00
		VIRING CHILD	5,00
		WALKER THE	5,00

BRANDNEU!

CDTV™
INTERACTIVE MULTIMEDIA

Bei Anzeigenschluß lieferbar:

Classic Board Games	89,90
Def. Of The Crown	99,90
Hound Of Baskerville	84,90
Lemmings	74,90
Psycho Killer	84,90
Sim City	84,90
Women In Motion	84,90
Wrath Of The Demon	74,90

Bis Mitte September werden noch folgende Titel erwartet:

Advanced Military Simulator	84,90
Battlestorm	99,90
Battlechess	99,90
Chaos In Andromeda	99,90
CD-Remix	84,90
Falcon	99,90
Fried Fish Collection	129,90
Team Yankee	99,90
Terminator	99,90
Town with no Name	99,90
Xenon 2 Megablast	99,90

COMMODORE CDTV 1.599,00

deutsches Gerät inclusive Fernbedienung, HF-Kabel und Welcome-Disk

PROGRAMM	AMIGA	IBM-PC	ST
LEISURE SUIT LARRY 3	119,90	119,90	119,90
LEISURE SUIT LARRY TRIPLEPACK (Larry 1, 2 UND 3)	149,90	149,90	149,90
MANHUNTER 1 UND 2	179,90	179,90	179,90
MANHUNTER NEW YORK	99,90	99,90	99,90
MANHUNTER SAN FRANCISCO	109,90	109,90	109,90
POLICE QUEST 1	84,90	84,90	84,90
POLICE QUEST 2	129,90	84,90	89,90
POLICE QUEST 1 UND 2	179,90	149,90	149,90
QUEST FOR GLORY 2	119,90	119,90	119,90
RISE OF THE DRAGON	89,90	89,90	89,90
SPACE QUEST 1	99,90	99,90	99,90
SPACE QUEST 2	99,90	99,90	99,90
SPACE QUEST 3	99,90	109,90	99,90
SPACE QUEST 4 (HCE/HD. DD. VGA/HD)	119,90	119,90	119,90

VORSCHAU

PROGRAMM	TYP	AMIGA	C 64	IBM-PC	PROGRAMM	TYP	AMIGA	C 64	IBM-PC	PROGRAMM	TYP	AMIGA	C 64	IBM-PC
FALCON 2.0	D	SIM	—	94,90	FIRE HAWK (THEXOR 2)	E	ARC	—	74,90	ROADWAR BONUS EDITION	E	COM	—	84,90
GUNSHIP 2000	D	SIM	—	109,90	JETLIGHTER 2	E	SIM	—	89,90	STAR CONTRA	E	STR	—	84,90
AWAYWINTER 2	D	STR	—	84,90	LIFE & DEATH 2 (Das Gehirn)	E	SIM	—	84,90	TUNNELS & TROLLS	E	ROL	—	89,90
POWERMONGER DATA DISK	D	SIM	—	44,90	LINKS COURSES BAY HILL CLUB	E	SPO	—	44,90	WIZARDRY 1	E	ROL	—	39,90
RETURN OF MEDUSA	D	STR	84,90	84,90	LINKS COURSES BOUNTIFUL	E	SPO	—	44,90	WIZARDRY 2	E	ROL	—	39,90
TRADERS	E	STR	74,90	—	LINKS COURSES FIRESTONE	E	ROL	—	84,90	WIZARDRY 3	E	ROL	—	49,90
					MAGIC CANDLE, THE	E	COM	—	84,90	WIZARDRY 4	E	ROL	—	49,90
					PHANTASIE BONUS EDITION	E	COM	—	84,90	WIZARDRY 5	E	ROL	—	49,90

Diese Programme werden bei Drucklegung angekündigt. Wir informieren Sie gern über den CPS-Neuheiten-service.

Händleranfragen erwünscht!

Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!

VERSANDKOSTEN INLAND

Vorkasse Scheck/Kreditkarte	5,-
Nachnahmeversand	10,-

die Kosten reduzieren sich um die Hälfte:

bei reinen Lösungshilfenbestellungen	ab 45,-
bei Spiel-, Zubehör- und Mischbestellungen	ab 100,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND

Vorkasse Scheck/Kreditkarte	12,-
Nachnahmeversand	25,-

Bestelladresse

C O M P U T E R
P R O G R A M M
S E R V I C E

FRANK HEIDAK

Franzstraße 7
5000 Köln 41

tel. Bestellannahme:

☎ 0221/40 74 47

☎ 0221/40 68 88

☎ 0221/40 17 30

Fax 0221/40 19 89

Geben Sie Gas und schicken Sie mir

..... ☐ L ☐ P ☐ A ☐ PRG ☐ TEST ☐ ZUB

..... ☐ L ☐ P ☐ A ☐ PRG ☐ TEST ☐ ZUB

..... ☐ L ☐ P ☐ A ☐ PRG ☐ TEST ☐ ZUB

..... ☐ L ☐ P ☐ A ☐ PRG ☐ TEST ☐ ZUB

Bitte ankreuzen

Auftraggeber

Name:

Straße:

Wohnort:

Telefon:

Computer:

Kred. Karten - Firma:

Verfall:

Kunden-Nr.:

Karten-Nr.:

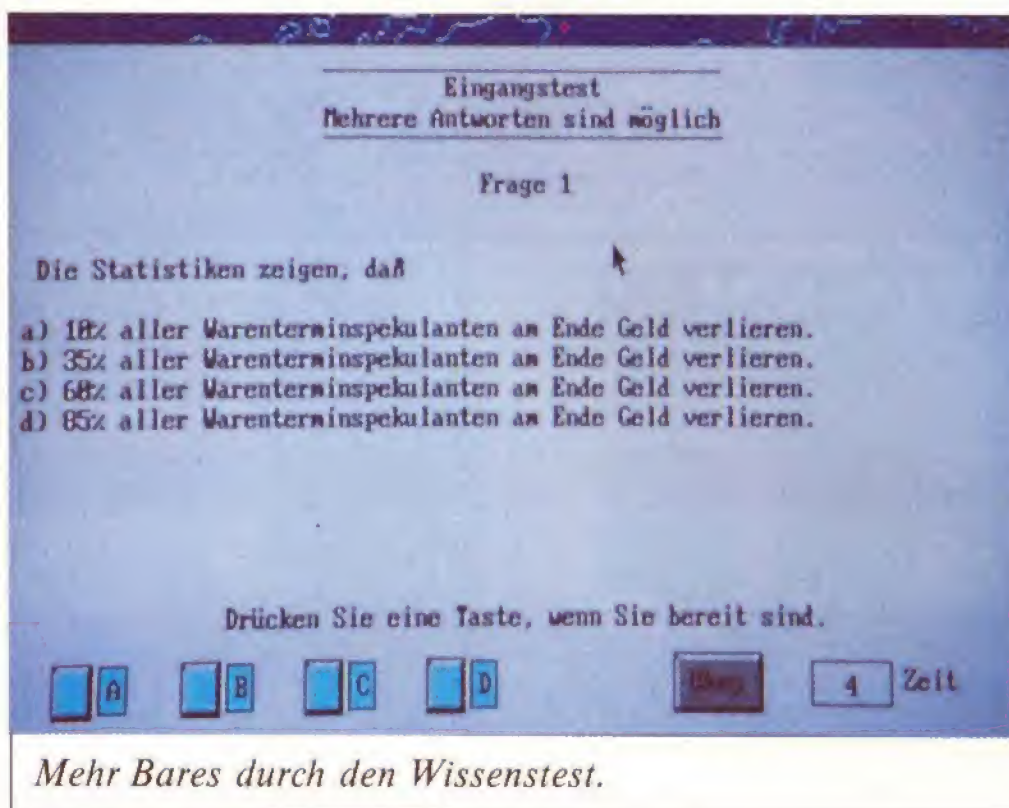
Cash oder Crash



**BROKER
KING**

System: IBM-PC und
kompatible (mind.
640KB), **empf. VK-Preis**
ca. 90 DM, **Hersteller:** Fal-
ken Software, **Muster von:**
Leisuresoft, 4703 Bönen.

Börsenspiele stehen offen-
sichtlich hoch im Kurs. Das
hat auch der FALKEN-VERLAG
längst gemerkt und bringt
nun mit BROKER KING eine
weitere Variante zu diesem
Thema heraus. Bereits im
Jahre 1988 erschien *Börsen-
fieber*, ebenfalls von Falken.
Doch obwohl sich gewisse
Ähnlichkeiten nicht leugnen
lassen, handelt es sich nicht



um eine Überarbeitung des
Vorgängers, der seinerzeit
ein ASM-Hit war.

So entnimmt man bereits
der 50-seitigen Anleitung,

daß viele Möglichkeiten auf
den künftigen Börsenspeku-
lant an warten. Gleichzeitig
erfährt man hieraus, was Be-
griffe wie „hausse“, „baisse“

oder „put“ bedeuten. Spiele-
risch lernen ist also angesagt.

Dazu begibt man sich
wahlweise in den Kleinen
oder Großen Börsensaal, wo
man auf Tafeln beobachten
kann, wie die Kurse stets pur-
zeln oder steigen. Besuche
bei der Bank oder im Depot,
wo die Spielerinformationen
zu finden sind, sind ebenso
möglich wie das vorzeitige
Ende – aber wer will das
schon?

Als Startkapital hat jeder
der ein bis vier Spieler 5000
DM, doch kann er diesen Be-
trag durch die bloße Teilnah-
me an einem Eingangstest
(„multiple choice“) verdop-
peln. Besteht er gar, be-
kommt er 50.000 DM gutge-
schrieben. Der Börsentag
(bis zu 150 Tage können als
Spielzeit gewählt werden)
dauert sechs Stunden: Von
10 bis 16 Uhr tickern Mel-
dungen herein, verlieren
oder gewinnen Aktien an
Wert – in der „Spielzeit“ blei-
ben einem gerade zwei Mi-
nuten, um seine Transaktio-
nen durchzuführen.

Diese gestalten sich darin,
daß man Aktien, Options-
scheine und Terminkontrak-
te kaufen und nach minde-
stens zweitägigem Besitz
auch wieder verkaufen kann.
Die Bank hilft gerne mit ei-
nem kleinen Kredit nach, je-
doch sollte dieser zumindest
anteilig wieder zurückge-
zahlt werden, sonst ist das
Spiel schneller als geplant zu
Ende.

Bank KI. Börsensaal Optionen Depot Info Ton ausschalten Ende			
TERMINNOTIERUNGEN	VORTAG	AKTUELLE KURSE	
Gold	700.00	700.00	
Silber	8.50	8.67	
Heizöl	1.00	1.00	
Baumwolle	1.20	1.24	
Lebende Schweine	1.00	0.99	
Schweinebäuche	1.00	1.00	
Mais	5.00	5.00	
Weizen	6.00	6.00	
Orangensaft	3.00	3.00	2.91
Zucker	0.25	0.25	
Kaffee	1.50	1.50	
Dollar	1.00	1.00	
Bund-Future	00.00	00.00	
Dax-Future	1500.00	1506.00	1506.00

Kursschwankungen werden übersichtlich angezeigt.



Das Angebot umfaßt von Gold über Getreide bis hin zur Industrie und Investmentfonds nahezu alles, was es auch an der Börse gibt. Beim ersten Versuch machte ich leider den Fehler, zuviel auf einmal zu kaufen, mein Gesamtvermögen sank unter die 10.000 DM - Grenze, was zu einem schnellen Spielverlust führte. Der zweite Anlauf war da schon besser. Ich kaufte Mais und Weizen ein und registrierte zunächst enttäuscht, daß die Aktienwerte sanken. Doch dann brach laut Agenturmeldung in einigen Ländern eine Dürreperiode sowie eine Hungersnot aus und schon schossen die Zahlen in die Höhe.

18 Tage hielt ich mich wacker bei 16.000 DM Kapital und 10.000 DM als festverzinslicher Anlage, bis ich schließlich den Fehler beging, mein sauer verdientes Geld in Heizölaktien anzulegen. Am 23. Tag war „Feierabend“. Mein Fluchen war

bis in die Redaktion zu hören. Am Ende eines Spieltages kommt übrigens ein Börsenbericht, anschließend gibt es eine Übersicht über das eigene Kapital. Das Ganze ist so realistisch, daß man fast nicht aufhören möchte.

Daran merkt Ihr schon, daß BROKER KING nicht nur interessant, sondern auch spannend ist. Kommen wir also zum Technischen. Die Bedienung ist wahlweise mit Maus oder Tastatur möglich, beide Funktionen sind empfehlenswert, wobei letztere durch die bloße Eingabe eines Kennbuchstabens etwas schneller wird.

Über ein spezielles Info-Icon lassen sich Begriffsdefi-

nitionen abrufen, die wahlweise auf den Bildschirm oder auf einen Drucker gebracht werden. Der bis auf ein paar Geräusche kaum nennenswerte Ton läßt sich abstellen.

Grafisch ist das Programm einfach erstklassig, sofern man eine VGA-Karte sein Eigen nennt. Auch der Preis geht angesichts des Umfangs und der Langzeitmotivation voll in Ordnung.

Ein letztes Wort an Börsenfieber-Besitzer: Ihr braucht BROKER KING eigentlich nicht unbedingt. Allen anderen sei es aber wärmstens ans Herz gelegt. Und

weil es mir in jeder Hinsicht sehr gut gefällt und durch



»Spielerisch zum Börsenkönig werden«



den herrschenden Zeitdruck ohnehin eher ein Spiel als ein Lernprogramm ist, kann ich mir jeden weiteren Vergleich sparen und guten Gewissens einen ASM-Hit verpassen. Obwohl – ein Manko hat das Börsenspiel dennoch: Man ist sehr schnell pleite, wenn man nicht aufpaßt. Doch ich glaube, dies ist eher mir selbst zuzuschreiben. ■ Klaus Trafford

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	11
Anleitung	10
Spielablauf	10
Motivation	11
Preis/Leistung	10

»PRIMA«

WIE MARIO ANDRETTI BRAUCHEN SIE NERVEN, TALENT UND DIE FÄHIGKEIT, AUF 12 SPUREN GLEICHZEITIG ZU DENKEN



Mario Andretti. Der Name sagt schon alles. Eine Erfolgsstory, wie sie im Buche steht. Es begann damit, daß er sich den ersten Platz sowohl im Indy-Car Autorennen als auch in der Formel-Eins-Welmeisterschaft errang. Gewinner des Daytona 500 und des Indianapolis 500.

Jetzt können Sie einem der erfolgreichsten und vielseitigsten

Rennfahrer in der Geschichte des Autorennens auf der Spur bleiben. Die von Andretti selbst mitentworfene "Mario Andretti's Racing Challenge (TM)" bietet 12 von Andrettis Lieblingsstrecken.

Schlagen Sie Ihre Mitbewerber in Sprint-Cars, Modifieds, Stock-Cars, Prototypen, Formel-Eins und Championship-Cars. Wie Andretti immer sagt: Sie sind bloß so gut wie Ihr nächstes Rennen!

ELECTRONIC ARTS®

Verkaufsagenten: Leisuresoft GmbH, Robert-Bosch Strasse 1, 4703 Boenen, Tel.: 02363/69-0
News Software GmbH, Birkenstrasse 42, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: 06145/5020
Profisoft GmbH, Heinrich-Hasemeier Strasse 33, 4500 Osnabrück, Tel.: 0541/122065

Nur auf IBM/PC erhältlich.



O.B.Y. 1

System: Amiga (getestet), C 64, empf. VK-Preis: ca. 50/40 DM, **Hersteller:** Magic Soft, **Muster von:** Hersteller.

... wäre nötig gewesen, um dieses Game auf einen brauchbaren Level zu bringen. Die Kritikpunkte, die im



Verbrenn' es ... auf Amiga

Nachsitzen ...

Blickpunkt der Ausgabe 7/91 (Irrtümlicherweise von uns als Produkt von Software 2000 ausgewiesen - Sorry) aufgeführt worden sind, haben sich nicht im mindesten geändert. Nach wie vor muß die Steuerung genau so bemängelt werden wie die Grafik, die immer noch auf Sparflamme dahinköchelt. Allein beim Betrachten der Hintergrundgrafiken - ein paar spärlich bekleidete Mädels - kommt ansatzweise Freude auf. Auch die Titelmelodie kann man sich anhören, begeistern kann sie jedoch nicht. Die Anleitung ist auch nicht das Gelbe vom Ei: Nicht nur das Fehlen von ein paar wertvollen Tips, son-

dern auch die Fehler bei der Tastaturbelegung führen zur Abwertung. Man muß sich fragen, wie es passieren kann, daß bei nur drei belegten Tasten deren Funktion falsch in der Anleitung wiedergegeben ist. Des weiteren ist auch die geringe Anzahl der Levels als Kritikpunkt anzuführen.

Für alle, die den Vorabbericht in der vorletzten Ausgabe nicht gelesen haben, hier noch ein paar Worte zur Story: In einem Raum befinden sich Lecks, aus denen Radioaktivität ausströmt. Der Spieler steuert einen Roboter, der diese Lecks mit Steinen verstopfen muß. Dies geschieht, indem er die Steine mit dem

Roboter umherschubst, bis sie die Quelle der Radioaktivität zum Versiegen gebracht haben. Man muß sich genau überlegen, wie man vorgeht, denn ein Fehler macht die Lösung fast unmöglich. Diese Kniffelkomponente und die Zweispieleroption sind auch schon die Highlights des ansonsten öden Gameplay.

Zusammenfassend kann man nur sagen: „Muß man nicht haben“.

Dirk Fuchser

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Anleitung	5
Spielaufbau	5
Motivation	4
Preis/Leistung	5

»DÜRFTIG«

Aus eins mach drei



METAL
MUTANT

System: Amiga (getestet), PC und Atari ST (reingeschaut), empf. VK-Preis: ca. 80 DM, **Hersteller:** Silmarils, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

Die banale Story nach dem Muster „Rebell muß Bevölkerung eines Planeten vor einem abgedrehten Supercomputer retten“ haben wir schon oft genug so oder ähnlich gehört. Um so erstaunlicher ist es, wie interessant und abwechslungsreich das Gameplay im Vergleich zur Story ausgefallen ist. Die Rettung der Bevölkerung wird nämlich von einem dreigeteilten Mutanten in Angriff genommen, der sich auf Wunsch entweder in einen Cyborg, einen Kampf-Dino oder einen Panzer verwandelt. Je nachdem, welchen Gegner es gerade zu bekämpfen gilt, kann man nach

Belieben zwischen diesen drei Kampfmaschinen umschalten. Alle drei reagieren unterschiedlich auf die Steuerbefehle, die entweder per Maus oder Tasten eingegeben werden. Während des Testens habe ich übrigens die Erfahrung gemacht, daß die Steuerung per Tasten präziser funktioniert. Trotzdem dauert es ein Weilchen, bis man sich die vielen Funktionen eingeprägt hat, denn jede der drei Mutationen kann sechzehn verschiedene Tätigkeiten ausführen. Diese

Funktionsfülle ist auch nötig, denn man muß nicht nur zahlreiche Gegner niedermachen, sondern auch einige Rätsel lösen.

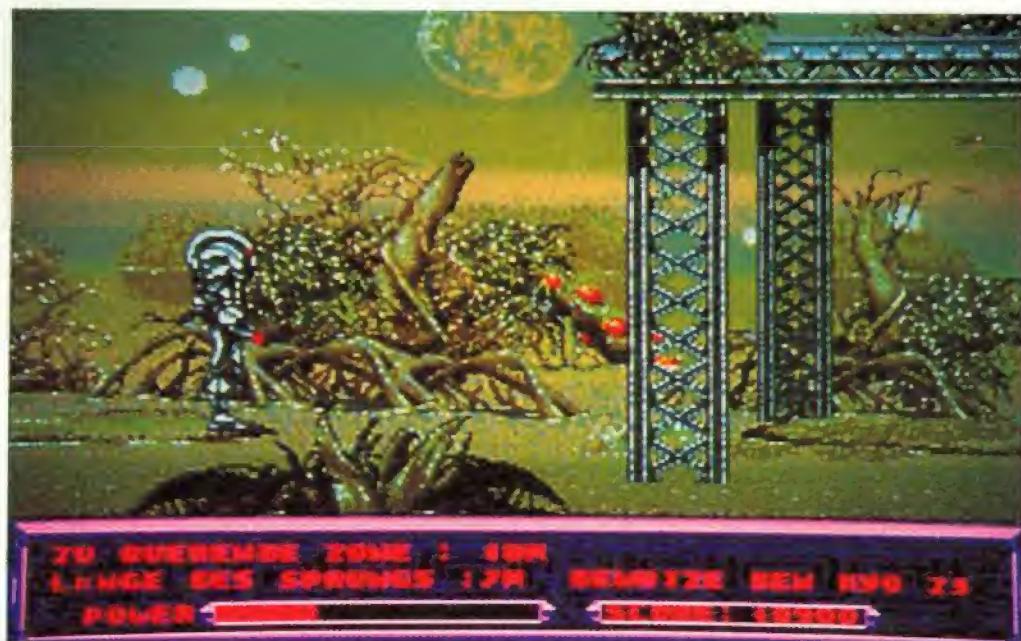
Die Grafik ist gut und sehr detailreich gestaltet, der Sound ist etwas ärmerlicher ausgefallen, aber brauchbar.

Während beim Amiga und Atari die Bilder endlos aneinander gereiht sind und sich beim Durchschreiten der Landschaft in einer Art Scrolling vorwärtsbewegen, werden sie beim PC einfach ein-, und wieder ausgeblen-

det. An eine Trainingsoption wurde genauso gedacht, wie an die Möglichkeit den Spielstand an bestimmten Stellen abzuspeichern, was einem das lästige „Von-vorne-Anfangen“ erspart. Die Anleitung könnte man sich ein wenig ausführlicher wünschen. Obwohl sie alles Wesentliche erklärt, wären ein paar Tips ganz angebracht gewesen. Das Fehlen dieser Tips kann man aber im Trainingsmodus, der über Continues ohne Ende verfügt, wettmachen. Hier kann man in aller Ruhe ausprobieren, wie jeder Gegner am besten zu packen ist.

Das interessante Gameplay und die 130 zu bewältigenden Screens versprechen Langzeitspielspaß.

Dirk Fuchser



Technisch mäßig, aber doch interessant: Amiga-MM

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	6
Spielablauf	9
Motivation	10
Preis/Leistung	9

»PRIMA«



Caddy's Amoklauf



CHALLENGE GOLF

System: Amiga, **Hersteller:** On-Line Entertainment Ltd., London, UK, **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Muster von:** Hersteller.

Auf dem Golfplatz nichts Neues! Bis zu vier Spieler aus einem Pool von 32 dürfen auf einem von vier Kursen antreten und versuchen, die kleine Kugel einzulochen. Die Vorauswahl der Schläger kann durch den Computer erfolgen, der Spieler kümmert sich um den Rest, wobei er sich jedoch nur um die wirklich elementarsten Dinge kümmern muß. Spezielle Schläge, wie etwa bei *PGA Golf* sucht man vergebens. In spielerischer Hinsicht ist *CHALLENGE GOLF* also wirklich keine Herausforderung. Und wie sieht es mit dem Rest aus dem Hause ON-LINE ENTERTAINMENT LTD. aus?

Die ach so realistisch gestaltete Landschaft besteht aus geradliniger Vektorgrafik und weist eigentlich nur drei Höhenstufen auf: erhöht (Tee und Green), flach (Fairway und Rough) oder vertieft (Bunker). Vor allem auf dem Green, das brettflach und

nur in eine Richtung geneigt ist, ergeben sich dann interessante optische Täuschungen, die den Spielspaß allerdings nicht sonderlich erhöhen. Sehr amüsant ist auch die Tatsache, daß es problemlos möglich ist, ein Spiel auf einem Platz zu beginnen, es abzuspeichern und den Stand auf einem anderen Kurs wieder einzuladen. Immerhin ist die Einstellung



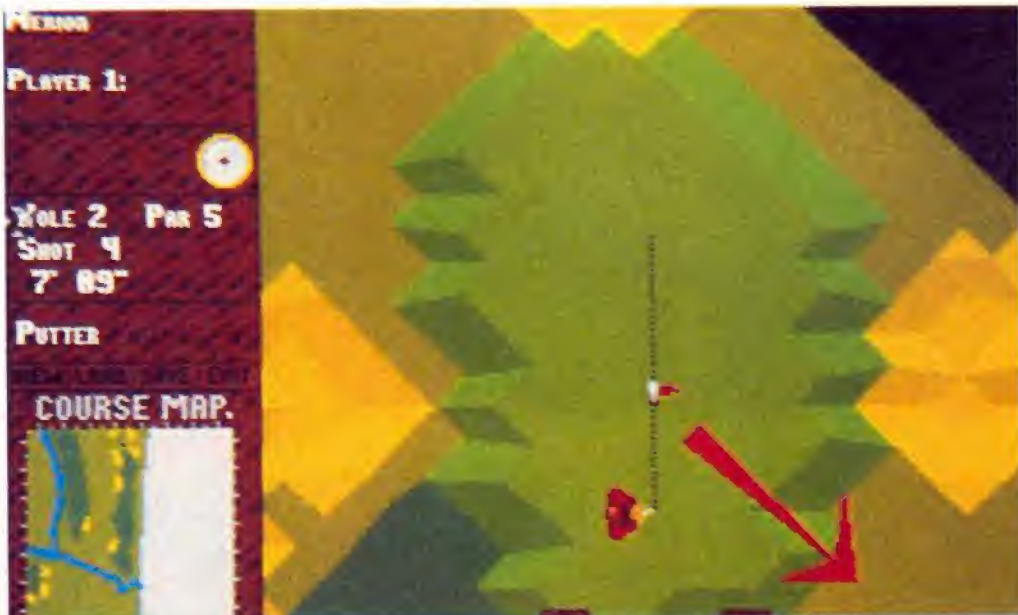
von Schlagrichtung und -stärke recht gut gelungen, aber das rettet das Programm auch nicht mehr. Als Budget-Programm wäre es vielleicht noch zu verkraften, aber in der Form ist es eher eine Unverschämtheit und wird sich wohl als Schlag ins Wasser erweisen.

Michael Anton

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation 3
Sound 3
Realitätsnähe 3
Motivation 3
Preis/Leistung 3

»PEINLICH«



Eine Herausforderung für die Nerven ... auf Amiga.

Joysoft

Inh. Gabriele Hartmann

ca. 50.000 Computerbesitzer erhalten regelmäßig unsere kostenlose Preisliste. Sie auch, wenn Sie wollen.

Seit über 6 Jahren sind wir Deutschlands beliebtestes Softwarehaus *

* laut ASM-Umfrage nach dem beliebtesten Softwarehaus mit dem besten Service

ACHTUNG!

Wir führen über 1100 Musikvideos und ca. 400 Spielfilme. Steht alles in unserer kostenlosen Videopreisliste. Interessiert? - Anruf genügt!

Amiga	AM	AST
Bane of the Cosmic Forge	79.90	---
Cash	69.90	---
Death Knights of Kryn	69.90	---
Die Kathedrale **	94.90	---
Eye of the Beholder **	79.90	---
F 15 Strike Eagle II **	84.90	84.90
Flight of the Intruder	89.90	89.90
Germ Crazy *	---	64.90
Life & Death	64.90	64.90
Megalomania *	77.90	64.90
Metal Mutants *	64.90	---
R-Type II *	64.90	64.90
R.B.I. 2	74.90	---
Return of Medusa *	69.90	69.90
Sim Earth **	99.00	---
Spirit of Adventure	69.90	---
Traders *	69.90	---
Winzer **	74.90	74.90
Wreckers **	74.90	74.90

SONIC THE HEDGEHOG

(deutsch)

Mega Drive 109.00

BLOCKOUT

(deutsch)

Mega Drive 99.00

BROKERKING

**

PC 74.90

PUZZNIC */**

PC 74.90

MS-DOS

3 D Construction Set	139.00
Bandit Kings of China **	94.90
Bane of the Cosmic Forge	79.90
Das Glücksrad	49.90
Death Knights of Kryn	74.90
Demoniac	84.90
Elle Plus	89.90
Eye of the Beholder	74.90
F 14 Tomcat *	84.90
Galleons of Glory	77.90
Gunship 2000 **	94.90
Midwinter II *	77.90
North & South	29.90
Rock 'n Roll **	54.90
Spirit of Adventure	74.90
White Sharks	73.90
Wing Commander Scenery2	39.90
Wing Commander 2*	89.90
Wing C. Scenery 1*	39.90

MANCHESTER UNITED EUROP.VERS.

Amiga 69.90
Atari ST 69.90

NEBULUS *

Amiga 64.90

LYNX	
Blockout	68.00
Warbirds	59.00
A.P.B.	68.00
Ninja Gaiden	68.00
Pacland	68.00
GAMEBOY	
Go Go Tank	59.90
Hunt for Red October	69.90
R-Type	59.90
GAME GEAR	
Dragon Crystal	64.90
Mickey Mouse	74.90
Shinobi **	74.90
Super Monaco GP	54.90
Wonderboy I	54.90
MEGA DRIVE	
Centurion **	119.00
688 Submarine Attack *	129.00
Bonanza Brothers *	109.00

Nintendo Super Set (NES + 4 Controller + Adapter + 3 Spiele +...)	299.00
Lynx Grundgerät ohne Netzteil	198.00
Kit Case /Tasche für Lynx	34.90
Game Gear (deutsche Version) incl. Columns	299.00
Mega Drive (deutsche Version)	399.00

JOYSOFT finden Sie in...

Köln 41 VERSANDZENTRALE
Dürener Str. 394, Tel. 02 21 / 430 10 47-49
Köln 41
Gottesweg 157, Tel. 02 21 / 42 55 66
Köln 1
Mathiasstr. 24 - 26, Tel. 02 21 / 23 95 26
Bonn
Münsterstr. 18, Tel. 02 28 / 65 97 26
Düsseldorf 1
Pempelforter Str. 47, Tel. 02 11 / 36 44 45

DAS KLEINGEDRUCKTE

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.
Mit Sternchen (*) gekennzeichnete Artikel waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar, werden jedoch in Kürze erwartet. (** = deutsche Anleitung)
8.- DM Versandkosten (4.- DM bei Vorkasse),
4.- DM Versandkosten ab 80.- DM Rechnungswert,
ab 140.- DM versandkostenfrei

Deutschlands leistungsfähigen
BLITZ-VERSAND
erreichen Sie unter der
SAMMELNUMMER

02 21 - 430 10 47

Telefonische Bestellannahme rund um die Uhr. Anruf genügt.
Lieferung per Nachnahme, Eilpost-Service, UPS und Sicherheitsverpackung auf Wunsch.



R.B.I. II BASEBALL

System: Amiga (getestet)
Atari ST (angeschaut), C64
(angeschaut), empf. VK-
Preis: ca. 50 DM Herstel-
ler: Domark/Tengen,
London, England, Muster
von: Hersteller.

Wieder einmal versucht ein angelsächsischer Hersteller, uns tumbe Fußballspieler von der Faszination des Baseballs zu überzeugen. Kann das gutgehen? Im Prinzip ja, wie Radio Eriwan antworten würde, aber... wie's weitergeht, erfährt Ihr gleich nach der Werbung.

DOMARK UND TENGEN sind die Mutigen, die mit R.B.I. II BASEBALL ihr Glück versuchen. Auf den ersten Blick ist alles vorhanden, was das Spielerherz begehrt: Reichhaltige Menüs (nein, nicht die zum essen), mehrere Mannschaften zur Auswahl etc.. Sogar die deutsche Anleitung ist gut geschrieben und leicht verständlich. Anhand von Beispielen werden hier die Steuerfunktionen sowie die wichtigsten Spielregeln erklärt. Vorbildlich. Kommen wir zum Spiel. Man sieht den Schlagmann aus der Perspektive des hinter ihm stehenden Schiedsrichters. Der Fänger ist zur besseren Übersicht „transparent“ dargestellt. Als Schlagmann (der mit dem Knüppel) hat man nur die Wahl zwischen Stop- und Weitschlag und Positionswechsel. Ein bißchen wenig Variationsmöglichkeit, wie ich finde. Befindet



Schlag ins Wasser



Warten auf den Ball.

(Amiga)

man sich in der Position des Werfers, sieht's auch nicht viel besser aus. Hier stehen schnelle, langsame und rechts- bzw. linksgedrehte Würfe zur Debatte. Die Grafik geht mit viel Toleranz gerade noch so in Ordnung.

Hat der Schlagmann den Ball erwischt, wird auf die Feldübersicht umgeblendet.

Hier geht das Spiel leider vollends den Bach hinunter. Die Spieler muß man mit der Lupe suchen und die Animation ist Marke „Ruckeln-bis-dem-Spieler-schlecht-wird“. Zur Krönung bewegen sich die Jungs auf dem Rasen mit der Geschwindigkeit von Wanderdünen. Das Ballfangen im Außenfeld wird zur

reinen Glückssache, nicht zuletzt deshalb, weil der Ball sehr schlecht zu erkennen ist. Durch die Ruckelei könnte man meinen, man habe es mit einem „Stealth-Ball“ zu tun (wo isser denn?), womit die Motivation merklich gegen Null geht. Auch Kollege A-Man, anerkannter Baseballprofi der Redaktion, wandte sich angesichts dieser Unzulänglichkeiten ab und lieber einem Spiel auf dem Megadrive zu.

Ist der Spielzug gelaufen, blendet das Programm auf die Anzeigentafel um. Neben den Resultaten des bisherigen Spielverlaufs bekommt man kleine Animationen zum aktuellen Geschehen gezeigt. Diese kleinen Trickfilme sind überraschenderweise in Qualität und Witz so gut, daß man sie ohne weiteres als besten Programmteil bezeichnen kann. Insgeheim drängt sich hier der Verdacht auf, daß hier andere Programmierer und Grafiker am Werk waren als die, die das Hauptprogramm gestaltet haben. Bleibt die Frage, warum der Rest nicht genauso gut gemacht wurde.

Wieder einmal zeigt sich, daß ein paar nette Digi-sounds und einige Einfälle noch lange kein gutes Spiel machen. Bleiben wir also weiter beim Fußball. ■

Guido Alt

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation	5
Sound	7
Realitätsnähe	5
Motivation	5
Preis/Leistung	4

»DÜRFTIG«



C-64 Version



Auswahlmenü - irgendwie bekannt



Wo laufen sie denn? (ST)



PROGRAMM	AMIGA	ATARI	IBM
3D Konstruktion Kit(e)	119,95	119,95	119,95
4D Sports boxing	-	-	74,95
4D Sports Drivin	-	-	74,95
688 Attack Sub	64,95	-	74,95
A.T.P. Airline Tr. Pil.	-	-	87,95
Airborne Ranger	62,95	62,95	62,95
Alcatraz	64,95	64,95	64,95
Amos Compiler	69,95	-	-
Andretti's Rac. Chall.	-	-	74,95
Animation Studio	249,95	-	-
Arachnophobia	-	-	69,95
Armalite	64,95	64,95	-
Armor Alley	-	-	74,95
Armour Geddon	62,95	62,95	-
Atomino	62,95	62,95	67,95
Australian Pioneers	64,95	-	74,95
B.A.T.	89,95	79,95	79,95
Back to the Future III	69,95	69,95	62,95
Ball Game	64,95	-	64,95
Bandit Kings	82,95	-	82,95
Bane of the Cosmic Forge	89,95	-	89,95
Bards Tale II	64,95	-	54,95
Bards Tale III	67,95	-	76,95
Battle Chess II	-	-	74,95
Battle Isle	69,95	69,95	69,95
Beach Volley	59,95	54,95	-
Beast Buster	72,95	-	-
Beltrayal	72,95	72,95	79,95
Big Business	58,95	58,95	58,95
Big Deal	69,95	-	-
Bill & Ted s	-	-	74,95
Blitz the Kid	59,95	59,95	69,95
Blue Max	74,95	-	79,95
Brat	62,95	62,95	-
Buck Rogers dtsch.	94,95	-	94,95
Built II - Das Bauhaus	57,95	-	-
Bundesliga Manager	54,95	54,95	59,95
Bundesliga Manager Prof.	a. A.	a. A.	a. A.
Cadaver	69,95	69,95	a. A.
Cadaver Level Disk	42,95	42,95	a. A.
California Games II	-	-	74,95
Cash	62,95	-	79,95
Castles	-	-	67,95
Centurion Def. of Rome	67,95	-	-
Century	62,95	-	-
Champions of Kryn	68,95	74,95	64,95
Champions of RAJ	62,95	59,95	66,95
Championship	64,95	64,95	-
Chaos Strikes Back	64,95	64,95	-
Charge of Light Brigade	69,95	69,95	-
Chess Simulator	64,95	64,95	69,95
Chips Challenge	62,95	62,95	74,95
Christals of Arborea	64,95	64,95	69,95
Chuck Yeager 2.0	69,95	69,95	74,95
Chuck Yeager Air Combat	-	-	79,95
Chuck Rock	59,95	59,95	-
Civilization	-	-	89,95
Codename Iceman	96,95	96,95	96,95
Cohort fighting for Rome	69,95	69,95	69,95
Colorado	29,95	29,95	29,95
Command H.Q.	-	-	84,95
Conflict Middle East	72,95	-	86,95
Conquest of Camelot	96,95	96,95	89,95
Corporation	-	-	74,95
Crash Course	-	-	-
Crocket	72,95	-	-
Crime does not Pay	64,95	64,95	64,95
Crime Time	55,95	55,95	64,95
Crown	57,95	57,95	64,95
Cruise for a Corps	-	-	a. A.
Cubulus	59,95	-	-
Curse o. t. Azure Bonds	77,95	77,95	59,95
Das Boot	74,95	-	86,95
Das Stundenglas	72,95	-	72,95
Death Knights of Kryn	77,95	-	-
Demoniak	74,95	74,95	74,95
Deuteros	79,95	-	-
Dick Tracy	62,95	58,95	62,95
Die Kathedrale	84,95	-	84,95
Disc	68,95	68,95	68,95
Drachen von Laas	64,95	64,95	64,95
Dragon Wars	89,95	-	69,95
Dragonflight	73,95	73,95	-
Dragons Breath	72,95	72,95	72,95
Dragons of Flame	69,95	69,95	69,95
Drakken (d)	67,95	-	69,95
Duck Tales	64,95	64,95	64,95
Dungeon Master	64,95	64,95	-
Earl Weaver 2.0	-	-	69,95
Elite Plus	-	-	89,95
Elvira Mistress o. t. Dark	72,95	72,95	82,95
Emlyn Hughes Soccer	59,95	59,95	-
Epic	62,95	62,95	-
Epyx Sporting Gold	59,95	57,95	62,95
European Super League	59,95	59,95	59,95
Eye of Beholder (e)	74,95	-	74,95
F 117 A Nighthawk	-	-	89,95
F-15 Strike Eagle II	82,95	82,95	82,95
F-16 Falcon	74,95	64,95	84,95
F-16 Falcon Miss. Disk	54,95	54,95	-
F-16 Falcon Miss. Disk II	59,95	59,95	-
F-19 Stealth Fighter	74,95	74,95	89,95
F-29 Retaliator	59,95	59,95	69,95
Fate Gates of Dawn	76,95	-	88,95
Feudal Lords	67,95	-	-
Final Battle	64,95	64,95	-
Final Command	68,95	68,95	68,95
Final	59,95	59,95	69,95
Final Whistle	39,95	39,95	-
Flight o. t. Intruder	77,95	77,95	89,95
Formel 1 G. P. Circuits	69,95	-	-
Frenetic	59,95	59,95	-
Full Blast	74,95	74,95	74,95
Galactic Empire	69,95	69,95	79,95
Gateway t. Savage Front	-	-	77,95
Gauntlet 3	a. A.	a. A.	a. A.
Genghis Khan	82,95	-	83,95
Germ Cracy	62,95	62,95	-
Gettysburg	74,95	74,95	74,95
Glücksrad	39,95	-	49,95
GO	62,95	62,95	62,95
Gods	62,95	62,95	-
Great Courts Tennis 2	68,95	68,95	68,95
Gunboat	64,95	-	-
Gunship	59,95	59,95	79,95
Gunship 2000	-	-	87,95
Hagar	64,95	-	-
Hall of Montezuma	69,95	-	-
Hard Drivin 2	58,95	58,95	68,95
Harpoon	74,95	-	98,95
Heart of China	-	-	94,95
Heroes of Lance	69,95	69,95	67,95
Hero Quest	64,95	64,95	64,95
High Energy II	69,95	-	74,95
Hillstar	69,95	66,95	-
Hill Street Blues	68,95	68,95	68,95
Hollywood Collection	69,95	69,95	-
Hunter	72,95	-	-
Hydra	66,95	-	-
Liyad	67,95	-	-
Imperium	67,95	67,95	-
Indianapolis 500	69,95	-	69,95
Indiana Jones Adv.	69,95	69,95	74,95
Invest	59,95	59,95	-
Iron Lord	69,95	69,95	74,95
ishido	64,95	-	74,95
Jahangir Khan	67,95	67,95	67,95
Jet Fighter II	-	-	94,95
Keys of Marmon	-	-	74,95
Kick Off II	58,95	58,95	58,95
Kid Gloves	65,95	-	-
Kind of Magic III	64,95	-	-
Kings Bounty	72,95	-	74,95
Kings Quest IV	96,95	96,95	96,95
Kings Quest V	96,95	96,95	99,95
Knights of Legend	74,95	74,95	74,95
Knights o. t. Sky	77,95	-	-
Legend of Faerghail	69,95	69,95	74,95
Leisure Suit L. (d) III	96,95	96,95	96,95
Lemmings	62,95	62,95	74,95
Lettrix	59,95	59,95	62,95
LHX Attack Choooper	-	-	99,95
Life & Death	69,95	69,95	69,95
Life & Death II	-	-	74,95
Links	-	-	86,95
Links Bayhill Course	-	-	44,95
Links Beautiful Course	-	-	44,95
Links Firestone Course	-	-	44,95
Logical	59,95	54,95	59,95

FUNNY SOFTWARE
OLIVER heck
 Grazer Str. 34
7000 Stuttgart-Feuerbach
TEL. 0711 / 8 56 85 34 - 85 03 25
VERSAND + LADEN

* NEU * NEU * NEU * NEU * NEU * NEU * NEU * NEU * NEU * NEU * NEU * NEU *
IN HESSEN
unser telefonischer BESTELLSERVICE
von 12.00 - 18.00 Uhr
TEL. 0 69/62 74 89

ACHTUNG: WIR ERÖFFNEN AM 1. OKTOBER 1991 UNSERE
FILIALE IN FREIBURG:
FUNNY SOFTWARE - OLIVER HECK
SCHREIBERSTRASSE 18 • 7800 FREIBURG
SUPERAUSWAHL - TOLLE ERÖFFNUNGSPREISE - AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN
 Alle hier aufgelisteten und lieferbaren Artikel haben wir ständig am Lager und das zu unseren
 Wahnsinns-Versandpreisen und wie immer Topservice mit der gewohnten unverbindlichen Beratung.

Lieferbedingungen: Lieferung per NN, Frachtkosten DM 8,-, Eilzuschlag DM 7,00, Ausland: Nur Scheck
 Vorauskasse + DM 21,-. * bei diesen Spielen sind 1 MB erforderlich - für Druckfehler keine Gewähr

Viele kaufen bei uns - nicht immer - aber immer mehr!

GRÖßER - SCHÖNER - AKTUELLER
WIR ZIEHEN UM AB 2. NOVEMBER 91
HOHE-WART-STRASSE 1 • 7000 STUTTGART-FEUEBACH
SUPERPREISE - RIESEN-AUSWAHL - TOP-BERATUNG

PROGRAMM	AMIGA	ATARI	IBM
Loom	75,95	75,95	75,95
Lost Patrol	58,95	58,95	69,95
Lotus Esprit Turbo Chal.	64,95	64,95	-
M.U.D.S.	69,95	69,95	79,95
M-1 Tank Platoon	74,95	74,95	84,95
Magnum	72,95	72,95	-
Manchester United Europe	59,95	59,95	59,95
Maniac Mansion	69,95	69,95	69,95
Master Golf	79,95	-	-
Maupiti Island	64,95	64,95	-
Mean Streets	62,95	64,95	72,95
Medieval Lords	-	-	74,95
Megatraveler I	69,95	69,95	79,95
Merchant Colony	74,95	74,95	-
Mercs	64,95	-	-
Metal Masters	62,95	62,95	62,95
Metal Mutant	-	59,95	59,95
Midwinter	68,95	68,95	69,95
Midwinter II	78,95	78,95	89,95
MIG 29 Fulcrum	82,95	82,95	-
Might & Magic II	72,95	-	72,95
Monkey Island	89,95	89,95	94,95
Monster Business	64,95	-	-
Monster Pack	64,95	64,95	-
Moonbase	82,95	-	82,95
Moon Blaster	56,95	56,95	56,95
Moonshine Racer	64,95	64,95	-
Moonwalker	64,95	54,95	64,95
NAM - Vietnam	69,95	69,95	-
Navy Moves	64,95	69,95	-
Navy Seals	66,95	66,95	-
Necronom	69,95	-	-
Ninja Remix	64,95	64,95	-
North & South (e)	29,95	29,95	29,95
Oil Imperium	59,95	54,95	54,95
Omicron Conspiracy	64,95	62,95	-
On the Road	69,95	69,95	69,95
Operation Stealth	64,95	64,95	72,95
Oriental Games	59,95	-	-
Out Zone	64,95	64,95	-
P.P. Hammer	54,95	-	-
Panza Kick Boxing	74,95	74,95	74,95
Paradroid 90	64,95	64,95	-
PGA Golf Tour	69,95	-	69,95
Phantasia Bonus Ed.	69,95	-	69,95
Pirates	63,95	68,95	64,95
Platinum	59,95	57,95	59,95
Platinum Top 4	59,95	-	-
Police Quest I	62,95	62,95	64,95
Police Quest II	96,95	96,95	96,95
Pool of Radiance	68,95	68,95	68,95
Populous New Land	39,95	44,95	29,95
Ports of Call	59,95	-	84,95
Power Monger	74,95	74,95	-
Power Monger Data Disk	42,95	42,95	-
Power Pack	69,95	69,95	-
Power Slide	64,95	64,95	-
Predator II	62,95	62,95	62,95
Prehistoric	54,95	54,95	66,95
Prince of Persia	69,95	69,95	74,95
Proflight	94,95	84,95	-
Projectyle	68,95	68,95	-
Projekt Prometheus	64,95	64,95	a. A.
Pro Sport Challenge	72,95	-	72,95
Quest for Glory	96,95	96,95	96,95
Quest for Glory II	96,95	96,95	96,95
R.B.I. Baseball	79,95	79,95	79,95
Ralph Giau Edition	74,95	74,95	74,95
Railroad Tycoon	78,95	-	84,95
Reach for the Skies	a. A.	a. A.	-
Red Baron (d)	96,95	-	96,95
Return of Medusa II	66,95	66,95	-
Revelation	54,95	54,95	64,95
Rings of Madusa	64,95	64,95	64,95
Rise o. t. Dragon	82,95	-	82,95
Road War Bonus Edition	72,95	72,95	72,95
Robocop II	59,95	59,95	-
Romanc o. t. three Kingd.	98,95	-	-
Sands of Fire	-	-	74,95
Sarakon	62,95	62,95	-
Search for the King	64,95	-	-
Search for the Titanic	72,95	-	72,95
Secret of Silver Blades	69,95	69,95	69,95
Secret Weapon o. t. Luftwaffe	-	-	94,95
Sega Smash Hits	69,95	-	69,95
Sherman M 4	29,95	29,95	29,95
Silent Service 2	79,95	79,95	82,95
Sim City	68,95	68,95	69,95
Sim City & Populous	79,95	79,95	79,95
Sim City Terrain Ed.	39,95	39,95	39,95
Sim City Architecture I	44,95	-	44,95
Sim City Architecture 2	44,95	-	44,95
Sim Earth	a. A.	a. A.	96,95
Sorcerian	-	-	79,95
Space Ace	99,95	99,95	99,95
Space Quest III (d)	96,95	96,95	96,95
Space Quest IV	96,95	-	96,95
Speedball II	64,95	64,95	74,95
Spirit of Adventure	69,95	69,95	74,95
Spirit of Excalibur	74,95	-	84,95
Starlight	64,95	69,95	64,95
Starlord	64,95	-	-
Stellar 7	62,95	-	62,95
Stratego	64,95	64,95	64,95
Super Cas II	62,95	62,95	-
Super League Manager	64,95	64,95	-
Super Monaco Grand Prix	62,95	-	-
Super Off Road	69,95	69,95	89,95
Supremacy	75,95	75,95	-
Switchblade 2	64,95	64,95	-

PROGRAMM	AMIGA	ATARI	IBM
Swiv	64,95	64,95	-
Swords & Galleons	64,95	-	-
Sword of Aragon	74,95	-	74,95
T.N.T.	68,95	68,95	-
Take a Trip to Britain	-	-	64,95
Team Suzuki	62,95	62,95	-
Team Yankee	72,95	72,95	79,95
The Cardinal o. t. Kremlin	64,95	-	-
The Hunt f. t. Red Oct.	-	-	72,95
The Killing Game Show	59,95	59,95	-
The Winning Team	69,95	69,95	-
Their finest Hour	74,95	74,95	74,95

Spieglein, Spieglein . . .

... aus dem 'Mirror'-Land. Versuche ich die Funktion der Dame, die ich gestern traf, kurz zu umschreiben, befinde ich mich mit dem Spieglein alles andere als auf dem Holzweg. Nicht die reiche Tante aus Amerika, sondern vielmehr eine nette aus U.K. ist es, die für den auch in der deutschen Games-Software-Branche nicht unerheblichen Publisher MIRRORSOFT Public Relations par excellence betreibt: CATHY CAMPOS. Ich traf Mirrors 'Spieglein' im Hause SELLING POINTS, an einem der heißesten Tage 1991.

Mehr als vorgespiegelt wurde mir dort so einiges Englisch, in der Hauptsache für drei äußerst unterschiedliche Techno-Entertainer: den Amiga und die beiden Sega-Games-Machines Master-System und Mega Drive. Diese drei hatten an besagtem Tage einen entscheidenden Vorteil: Die Hitze machte ihnen kaum zu schaffen, während alle anwesenden Bio-Organismen zu zerfließen



Mantel- und Degengame Battlemaster.

drohten. Beginnen wir mit der Ware für Erstgenannten. Ich möchte nur kurz auf die Seite 12(!) dieser Ausgabe verweisen: Mega 00 Mania, so der magische Titel, welcher die Presse nunmehr seit der Londoner ECTS (European Computer Trade Show) zu beschäftigen vermag. Kurz gesagt, verbirgt sich dahinter die spielerische Auseinandersetzung mit den wichtigsten Epochen menschlicher Geschichte. Man begleitet hier quasi eine wilde Horde aus der 'steinernen Zeit' und führt sie mehr oder weniger erfolgreich durch die Zeitgeschichte des Neozoikums. Das alles spielt sich nebst Amiga bislang nur noch auf ST ab, aber

die PC-Version soll schon in Vorbereitung sein.

U.S.-Umsetzungen für Sega-Maschinen

Kommen wir zu Imageworks U.S.-Tochter Arena, einem Label mit Sega-Fabel: Für die Konsolen kann die Company im besonderen mit drei, nein, eigentlich vier Umsetzungen faszinieren. Nicht so ganz neu, wohl aber für (die Amis nennen es Genesis) das Mega Drive brandaktuell und deshalb ebenso begehrt, ist Xenon 2, die ultimative Ballerei nach R-Type-, Nemesis- oder Menace-Strickmuster. Ich hatte an besagtem Tage die Gelegenheit, mir das ein oder andere spacemäßige Gefecht gegen Selling-Pointerin Martina Strack zu liefern.

Gleich für beide Sega-Maschinen konnte man in den USA Speedball umsetzen, o.k., für das Mega Drive eben das etwas gehobenere Speedball 2. Auch diese beiden Versionen sind soweit spielbar, wenngleich dieses bei hochsommerlichen Temperaturen (schwitzt) nicht gerade zur Erfrischung meiner beitragen konnte.

Brandneu auch Battlemaster für die 'Genesis', ein, sagen wir mal mehr zum Rollenspiel tendierendes, Adventure. Derzeit noch in den Kinderschuhen, lassen sich dennoch schon einige sehr schön animierte (und, man möge mir verzeihen, mal nicht typisch japanische) Grafiken erkennen.

Es könnte im Endeffekt nur noch an der Tatsache hapern, daß man sich hier mit einer fixen Party, bestehend aus vier Personen, durchs Geschehen schlagen muß. Bewußt schreibe ich 'könnte', denn dem entgegensetzen 'könnte' man das Argument, daß alle vier Charaktere bedarfsgerecht untereinander austauschbar sind. Doch, wir wollen ja nicht vorgreifen.

Der letzte Blick in Mirrors Spiegel versetzte mich einmal mehr einen Schritt zurück in die Zukunft. BTTF2, kaum ein Synonym, ist derzeit auch für den Sega-Achtbitter in Arbeit. Auch diesmal konnte ich mich nur von teilweise animierter Grafik überzeugen, jedoch kann ich mir vorstellen, daß die Amerikaner an diesen Titel mit gleicher Sorgfalt herangehen werden. Und dann solltet Ihr zu gegebener Zeit zuschlagen ...

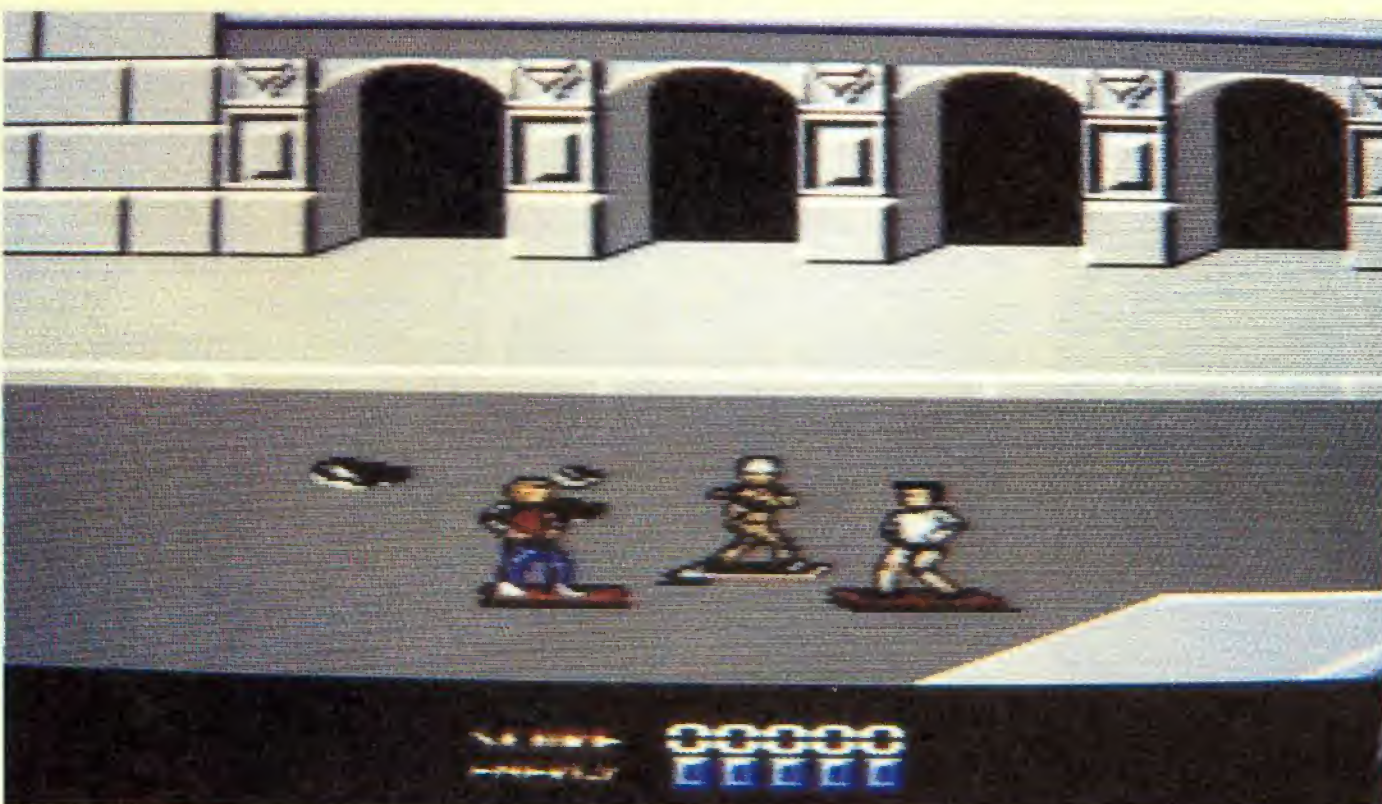
MATTHIAS SIEGK



Letzter Check: Speedball 2.



Mega Drive, die dritte XENON 2.



Etwas für „Master-Systemer“: Back to the Future 2.



PHILIP MORRIS LIGHT AMERICAN

a:\read.me and play to win

14 Tage Tokio oder Computer-Equipment im Wert von 10.000 DM

1 Während Sie die folgenden Zeilen entschlüsseln, stellen Sie fest, daß sich hier alles um ein Computerspiel dreht (EGA, VGA). Wollen Sie mitspielen?

- Nein, ich hasse dieses neumodische Zeug. • Ja, was denn sonst?

2 Herzlich willkommen. Sie werden also kostenlos die Diskette anfordern und am Ende einer ziemlich wilden Geschichte auf eine Adresse stoßen, unter der Sie eine zweite Diskette bestellen können. Was nun?

- Mir langt's, ich steige aus. • Wenn schon, denn schon. Mit halben Sachen gebe ich mich nicht zufrieden.

3 Mutig, mutig. Auf einer Reise durch das Innenleben eines Computers finden Sie das Lösungswort. Wie reagieren Sie?

- Ich fühle mich als Champion, alles andere ist mir egal. • Ich gebe die Botschaft sofort an Philip Morris weiter und nehme an der Verlosung teil.

4 Der Hauptgewinn ist entweder Computer-Equipment im Wert von DM 10.000 oder ein Trip zur Software-Fachmesse in Tokio. Wie finden Sie das?

- Danke, kein Bedarf. • Find' ich gut.

5 Sie sind dabei, diese Anzeige zu verlassen. Wollen Sie das wirklich?

- Ja, ich will hier raus. • Nein, ich schneid' den Coupon aus und schicke ihn an Philip Morris Light American, Postfach 12 60, 3352 Einbeck.



Ja, ich will die Diskette. Kostenlos und IBM-kompatibel.

☐ 3,5" ☐ 5,25" ☐ Frau ☐ Herr (Bitte ankreuzen)

Name: _____

Vorname: _____ Alter: _____

Straße/Nr.: _____

PLZ/Ort: _____

Meine Cigarettenmarke: _____

Telefon: _____

☐ Ich möchte auch weiterhin interessante Aktionen kennenlernen und in Kontakt bleiben. Ich bin einverstanden, daß dazu meine obigen Daten in Ihrem Computer gespeichert und verarbeitet, nicht jedoch an Dritte weitergegeben werden.

☐ Nein, ich bin an weiteren Aktionen nicht interessiert.

Mitmachen kann jeder ab 18 Jahren, ausgenommen Mitarbeiter der Philip Morris GmbH sowie deren Angehörige. Die Disketten können kostenlos angefordert werden, solange der Vorrat reicht. Einsendeschluß ist der 8.11.1991 (Poststempel). Nach Lösung des Spiels wird unter allen richtigen Antworten Computer-Equipment im Wert von DM 10.000 oder eine Reise zur Software-Fachmesse in Tokio verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

AS

„PUZZLE DI

... einen Amiga 3000 oder ein
den beiden folgenden Ausga
falls Puzzleteile finden. Di
und nach u.a. Muster
dann in einen Um
an folgende Ad

Tronic
„Softwa
Postfa
3440 E

Einsendeschluß: 31. 12. 91



R EINEN, ...“

CDTV oder eines der Games! In
ben der ASM werdet Ihr eben-
e solltet Ihr ausschnipseln
aufkleben. Das Ganze
schlag stecken und
resse senden:

-Verlag,
re 2000“
ch 870
schwege

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen!

1. Preis



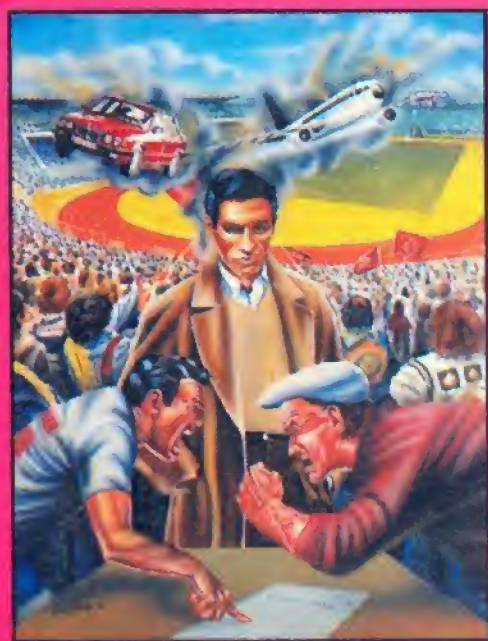
(ein Amiga 3000)

2. Preis



(ein CDTV)

3.-10.:
je ein „Bundesliga
Professional“ (Amiga),
11.-20.:
je eine „Kathedrale“ (Amiga)



Und so soll es mal aussehen ...



SOFTWARE 2000

● ● ● ● ● ● Texas Trophies



Bei ORIGIN brodet der Hexenkessel. Kaum ist WING COMMANDER II so gut wie fertig, legt der texanische Riese zwei große Titel nach. Die Garriott-Firma setzt auf ihre Kultserien: ULTIMA VII, und der STRIKE COMMANDER sollen im Herbst Furore machen. Ob die neuesten, lang ersehnten Werke tatsächlich Trophäen werden, können wir erst im Test nachprüfen. Vorab jedoch einige Bilder aus den Vorspännern. Hoffen wir, daß Geschichten und Spielbarkeit mit der tollen Präsentation mithalten können!



Rasanter als Wing Commander? Der STRIKE COMMANDER führt erbitterte Luftkämpfe (o.u.re.)

Britannia und kein Ende: Auf drei noch recht einfache Such- und Metzelspiele nach klassischem Fantasy-Strickmuster folgten drei große Abenteuer beim Verwirklichen der Tugenden. Ethische Maßstäbe wurden im sechsten Teil des Ultima-Epos so hoch gehängt, daß der Mensch straucheln mußte, um sich neu zu besinnen. Wort- und bildgewaltig setzte das Werk neue Maßstäbe im Rollenspiel. Nach knapp anderthalb Jahren präsentiert Firmenchef Garriott, alias Lord British, den Beginn der dritten Trilogie.



Wartet wieder mit einem tollen Vorspann auf: ULTIMA VII

ULTIMA VII THE BLACK GATE wird wohl viele Freunde klassischer Fantasy verschrecken. Zweihundert Jahre nach seinem letzten Abenteuer erkennt der Avatar sein geliebtes Britannia kaum wieder. Die Menschen geben sich Drogen hin, verschmutzen die Erde achtlos, und zu allem Überfluß grassiert eine unheimliche Krankheit. Laster und Verwahrlosung dienen dem „Guardian“, jenem finsternen, ungreifbaren Ge-

genspieler Eurer Hauptfigur. Er (ver)leitet die Menschen dazu, ihm ein schwarzes Tor zu bauen, durch das er die Welt endgültig betreten und verknechten kann. Ihr müßt einen Sumpf von Gewalt trocken- und einige Antworten offenlegen, damit Friede im Land einkehrt.

Ultima VII wird mit einer veränderten Benutzeroberfläche und, laut Versprechen von Origin, noch schöneren Grafiken und Kompositio-

nen aufwarten. Der Preis dafür: Nur AT-Besitzer, deren Rechner 2 MByte Arbeitsspeicher hat, können es mit dem „Wächter“ aufnehmen.

Wer Wing Commander liebte, wird sich auf den STRIKE COMMANDER stürzen – eine Fangemeinde im Flugrausch. Atemberaubende Actionsequenzen, einst zum Werbewort drittklassiger Massenware verkommen, gewinnen ihre alte Bedeutung wieder. Die Commander-Serie entführt auch verwöhnteste Action- und Flugprofis gnadenlos in die Lüfte. Mit taktischen Feinheiten gespickte Flugkämpfe sind von filmartigen, je nach Handlung unterschiedlichen Episoden aus dem Heldendasein umrankt.

Irdischer als beim ersten Spiel, doch noch packender, soll es im Strike Commander zugehen. Als Chef einer Söldnertruppe müßt Ihr den irdischen Luftraum des Jahres 2007 von allerlei Unholden säubern. Dafür stehen Euch eine Reihe modernster Fantasie-Flugzeuge zur Verfügung. Spionage, Verschwörungen und Mordkommandos sind nur einige Begleiterscheinungen der neuen Welt. Doch wäre es gelacht, wenn die Stern's Wildcats damit nicht fertigwürden ...

Verbesserte Grafik und Filmsequenzen locken zur heimischen Aufrüstung: Ohne einen schnellen '286er-AT mit mindestens 2 MByte RAM und VGA-Karte bleibt die Pilotenkanzel leer. Ob es sich lohnt, das Konto zu plündern, erfahrt Ihr hoffentlich bald!

EVA HOOGH



Feinste VGA-Grafik im BLACK GATE



AB 6. SEPTEMBER AM KIOSK...

DAS ARKE ST TU OK S PECIA



NEU!



... AUCH IM ABO ERHÄLTlich!

ASM SPECIAL im Abo = Viermal im Jahr aktuelle Spieletips auf weit über 100 Seiten frei Haus! Bitte benutzen Sie die Abo-Karte!

Das einzig Wahre!



R-TYPE II

System: Amiga (getestet), Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Activision, England, **Muster von:** Activision.

Das ruchlose Bydo-Imperium schlägt zurück! Schon vor vier Jahren versuchte der düstere Herrscher der Pflanzen-Roboter, das Universum zu unterjochen, doch damals konnten seine Pläne mit einem einzigen Jagdschiff, einem Prototypen mit besonderer Bewaffnung (Code „R“), zunichte gemacht werden. Der *R-Type* wurde zur Legende diesseits des Spiralarms – und zum besten Ballerspiel aller Zeiten. Es war jene Mischung aus biologischer Flora und elektronischer Fauna, vom Hersteller IREM „biomechanisches Design“ getauft, das dem Spiel – neben dem unbestritten brillanten Spielablauf – jenen unwiderstehlichen Reiz verlieh. Warum also nicht R-TYPE II auf den Markt bringen? Sechs

neue Levels in gleicher Qualität sorgten 1990 für einen ähnlichen Erfolg; eine Konvertierung zumindest für 16-Bit schien unvermeidlich.

Und wieder ist es ACTIVISION, die die schwere Aufgabe übernommen haben, die protzige Technik des Automaten zur Amiga- und ST-eingemessen rüberzubringen. Es galt, riesige End- und Mittelgegner, animierte hydraulische Apparate und vieles mehr für die ungleich „schwächeren“ Heimcomputer zu konvertieren – die ver-



Der große Vergleich: Links ein Automaten-Shot, rechts ein Foto der Amiga-Fassung an der gleichen Stelle.

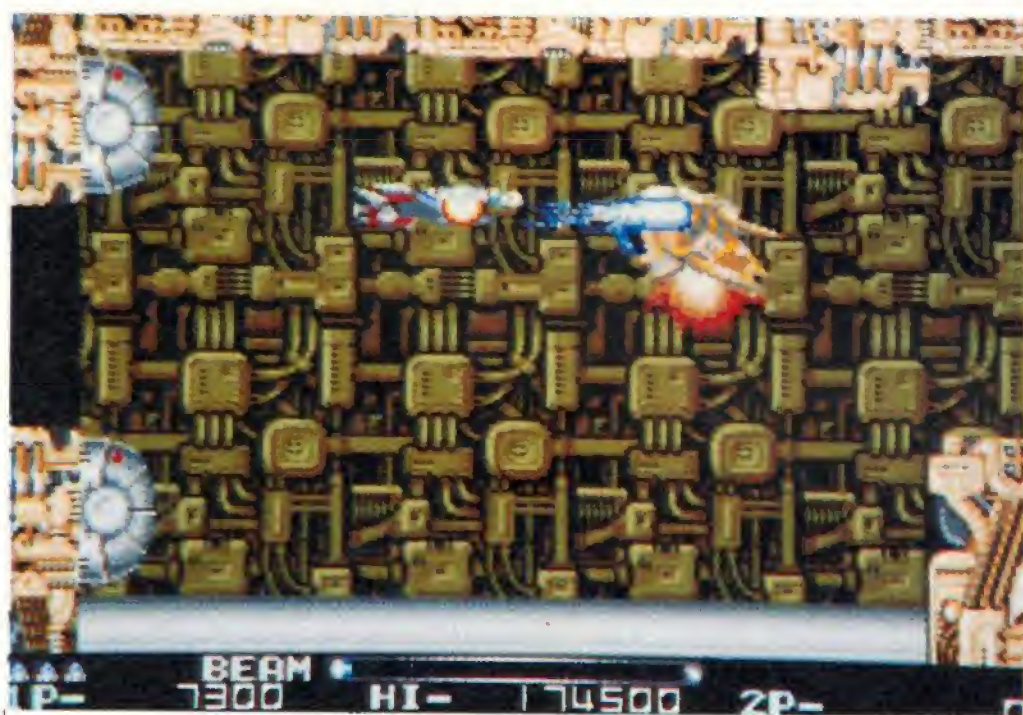
hunzte Umsetzung von *R-Type* sollte eine Warnung gewesen sein. Aber man hat aus Fehlern gelernt: R-Type II bietet nicht nur die exzellente Grafik des Originals, sondern läßt sich mit der kompletten Extrabewaffnung und identischer Spieltaktik lösen. Nicht weniger als fünf verschiedene Laser, zwei



Missiles und zwei Powerbeams (Feuer gedrückt halten) lassen den Screen erbeben. Und natürlich darf auch die interaktive Powerdrohne nicht fehlen, die feindliche Schüsse abhält, variabel angekoppelt oder abgeschossen werden kann.

Demnach wäre R-Type II schon fast ein Hit – aber nur fast. Leider gibt es nämlich an manchen Stellen weniger Gegner und Ruckelscrolling bis hin zur Zeitlupe. Spielbar ist R-Type II allemal, aber die Rasanzen und Härte des Originals wird nicht erreicht. Für das einzig Wahre gibt es eben keinen Ersatz!

Michael Suck



Bringt Leben in die Ballerbude: R-TYPE II ist die aufwendige Fortsetzung des Mega-Games.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	9

»PRIMA«



HUNTER

System: Amiga (getestet), Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Activision, England, **Muster von:** Activision.

Die Post geht ab: Eine kleine Gruppe strategisch wichtiger Inseln wird von



In 3D, aber langsam: HUNTER

Der Wolf hetzt die Meute

feindlichen Kräften besetzt gehalten. Nur einem wahren Einzelkämpfer kann es gelingen, im Gewimmel der Atolle die Missionen zu erfüllen.

Feindbilder sind bei HUNTER klar verteilt: Der olivgrüne Soldat, den es zu steuern gilt, macht die bösen Roten nieder. Die einzelnen Missionen erstrecken sich jedoch nicht unbedingt aufs Abmurksen, vielmehr müssen Vorratsdepots, Treibstofflager, Informanten, eigene und feindliche Stützpunkte durchstöbert, erobert oder zerstört werden. Mit der

entsprechenden Menge an Munition können zudem zwölf verschiedene Fahrzeug- und Flugzeuge benutzt werden, um anhand der Karte das nächste Ziel anzufliegen.

Der Hemmschuh des Spiels ist jedoch die Art der Darstellung: Die Landschaften sind allesamt fraktalgeneriert, so daß die Animationen durch entsprechende Rechenzeitprobleme für die 3D-Darstellung recht gemächlich vonstatten geht. Dies trifft natürlich ebenso auf die polygonen Charaktere zu, die schlafwandle-

risch Strecken zu Fuß oder per Auto zurücklegen.

Manche der Missionen sind, zugegebenermaßen, recht umfangreich und erfordern ein gewisses Gefühl für Taktik, doch spielt sich Hunter weitgehend zäh, ungefähr so wie die Echtzeitsimulation einer Antarktiswanderung.

Michael Suck

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	7
Spielablauf	6
Motivation	5
Preis/Leistung	6

»DÜRFtig«



DEUTEROS

Bildschirmkopien von Amiga

DAS NÄCHSTE JAHRTAUSEND

Wir schreiben Ende des 31. Jahrhunderts. Vor nahezu 1000 Jahren besiedelten die Menschen den Mond. In ihren Labors züchteten sie Mutanten zur Erschließung neuer Planeten. Ebenfalls zu jenem Zeitpunkt löschte eine radikale Klimaveränderung alles Leben auf der Erde aus.

Streitereien hatten die Mutantenvölker entzweit. Die Menschen kehrten auf die Erde zurück. Eine neue Zivilisation entstand, längst schon waren die Weltraum-Abenteuer in Vergessenheit geraten.

Tief in Earth City aber wurden erneut Pläne zur Eroberung des Weltraums geschmiedet. Unter der Bezeichnung "Operation Deuteros" begann die fieberhafte Ausbeutung der Bodenschätze, die Erforschung neuer Technologien und die Vorbereitung auf zukünftige Weltraum-Abenteuer.

Die Erkundung des Sonnensystems setzt eine optimale Nutzung der Ressourcen voraus: allein Ihrer Kontrolle unterstehen Ausbildung, Forschung, Bodenschätze, Produktion und Vorräte von Earth City.

Grünes Licht für die "Operation Deuteros": An Bord Ihrer eigenhändig konstruierten High-tech Raumschiffe steuern Sie neuen, aufregenden Weltraum-Abenturen entgegen!

Vertrieb: Rushware Microhandels-gesellschaft mbH
Bruchweg 128-132 · D-4044 Kaarst 2.

ACTIVISION

MÜHSAAM ernährt sich die Reblaus...



WINZER

System: PC (getestet), Atari ST (getestet), Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Starbyte, Bochum, **Muster von:** Starbyte.

... oder war es nicht doch das Eichhörnchen? Wir wissen zwar nicht, wie die drei von der Tankstelle darüber denken, doch gehen wir davon aus, daß es eigentlich völlig egal ist, wie sich die Reblaus durchs Leben schlägt. Traurigerweise hat Hersteller STARBYTE bei allem erkennbaren Bemühen um größtmögliche Realitätsnähe den Schädling Nummer eins der Winzer außen vor gelassen. Dafür gibt es jedoch eine Fülle weiterer Hindernisse, die dem angehenden Bergbauern ganz schön zusetzen können.

Abhängig von der Jahreszeit und vom Zufallsgenerator spielt vor allem das Wetter eine gewichtige Rolle. Ist es das ganze Jahr über recht sonnig und wenig frostig, steigt der Öchslegrad der Trauben (der Zuckergehalt) an und erhöht damit die Qualität. Ist überdies die Edelfäulnis bei einem Teil der Trauben aufgetreten, also ein Pilzbefall mit einer nochmaligen Steigerung der Süße, kann aus dem Most bei entsprechender Lagerzeit ein ganz edles Tröpfchen entstehen. Starbyte hat sich bei Kennern kundig gemacht und liefert dem Spieler eine durchaus authentische Aufstellung und Darstellung über die Kunst des Weinanbaus in Deutschland, wenn auch zum Teil mit pauschali-

sierten Angaben. So können ein bis vier Spieler auf einem jeweils 10 ha großen Weingut in verschiedenen Anbaubieten Deutschlands um die Wette keltern, denn Ziel des Spieles ist es, mit dem ererbten Gut und 40.000 DM Anfangskapital zum ersten Vorsitzenden der Winzergenossenschaft aufzusteigen. Erreicht wird dies durch geschicktes Wirtschaften, der Teilnahme an Wettbewerben und natürlich durch Glück. Nur zu schnell erfrieren nämlich die Trauben in den kalten Monaten, wird die gesamte Ernte vernichtet. Der Bankrott naht zudem rasch, wenn Weinsorten mit langen Lagerzeiten angebaut wurden und die laufenden Kosten auch über einen Kredit nicht mehr getragen werden können. Erlaubt sind natürlich Tricks: Der Wein kann, zum Teil sogar legal, mit Zucker versetzt werden (beim Tafelwein). Gefährlicher sind da schon Methoden, die aus einem sauren Wein per Zucker- oder Wasserzusatz ein edles Er-

zeugnis machen. Taucht der Weininspektor unangemeldet auf, fliegt der ganze Schwindel auf, es sei denn, man hat den Beamten kräftig mit Geld geschmiert. Hilft dies alles nichts, bleibt noch die Sabotage des Eigentums der Konkurrenten.

Aber schon zu Spielbeginn wird es dem Winzer schwergemacht. So ist das Geld durch unumgängliche Ausgaben schnell ausgegeben. Die zehn Hektar Anbaufläche sollten deshalb zunächst nur zur Hälfte bepflanzt werden, denn sonst wird man von den Folgekosten (Personal, Erntemaschinen, Flaschen- und Lagerbedarf) aufgeessen. Weiterhin ist es sehr zu empfehlen, zunächst nur Reben mit kurzer Lagerzeit anzubauen, die trotzdem hohe Punktzahlen des staatlichen Prädikats erhalten können. Weinlagen und Gelegenheitskonsumenten des gegorenen Traubensatzes sind vor allen Dingen gefordert, genauestens die beigelegten Tabellen zu studieren, die



Stimmt das Wetter und vor allem die Wahl der richtigen Rebsorten, kann ein edles Tröpfchen entstehen.



Auf dem Weingut darf gepanscht werden...

wichtige Hilfsmittel bei unbekannten Termini sind. Schon ein paar Öchsle zuwenig können z.B. einen möglichen Spitzenwein bei fehlender Kenntnis der vorgeschriebenen Qualitäten zum Tafelwein machen. Eine traurige Vorstellung!

„Winzer“ spielt sich bei aller Detailtreue jedoch etwas zäh. Gerade in der Wachstumszeit der Sommermonate ist man lediglich damit beschäftigt, durch die Menüs zu „entern“, um einfach nur die Spielrunde zu beschließen. Hinzu kommt, daß der Spielablauf der ST-Fassung durch umständliche Diskettenoperationen etwas mühsam wird, Grafik und Sound weit weniger als Durchschnitt sind. Die Spielfeatures sind geschickt angelegt, doch von allen anderen Wirtschafts-Strategie-Simulationen bereits bekannt. Ein weiteres Produkt mit diesem Aufbau ist schon etwas ermüdend. Ob uns demnächst die erste „Braucher“-Simulation ins Haus steht?

Michael Suck

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik (ST/PCVGA)	5/7
Anleitung	10
Spielaufbau	7
Motivation	7
Preis/Leistung	7

»BRAUCHBAR«



SYS[®] SYSTEMS 91
 21. - 26. Oktober 1991
 Halle 19, Stand C 07

**Die
Leistungs-
starken
fürs Büro**

Profis. Wie Profis sie brauchen.

Star Business Drucker: XB24-200/XB24-250, ZA-200/ZA-250



XB24-200/XB24-250

- 24 Nadel-Matrix-Drucker
- SLQ, LQ, EDV und HS-EDV Ausdrücke (max. 332 cps)
- 7 eingebaute LQ-Schriftarten
- 2 eingebaute SLQ-Schriftarten
- Papiereinzug auch von unten
- Schubtraktor
- Leise Modus
- Farbdruck (7 Farben inkl. schwarz)
- Bedienertableau mit LCD
- Option: Fontmodule, Einzel-/Doppelschacht, Zugtraktor, Schnittstellenmodule

ZA-200/ZA-250

- 9 Nadel-Matrix-Drucker
- NLQ, EDV- und HS-EDV Ausdrücke
- Hoher Durchsatz (max. 420 cps)
- Umfangreiches Papiermanagement
- Papiereinzug auch von unten
- Leise Modus
- Farbdruck
- Option: Schnittstellenmodule, Einzel und Doppelschacht
- Optionaler Zugtraktor

star MICRONICS
 der ComputerDrucker

Nähere Informationen über Star Business Drucker erhalten Sie beim autorisierten Star Fachhändler oder direkt bei uns.
 Star Micronics Deutschland GmbH, Westerbachstr. 59, D-6000 Frankfurt/Main 94, Tel. (069) 7 89 99-0.

Pogo und der böse Onkel



NEBULUS 2

System: Amiga (getestet), Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 75 DM, **Hersteller:** Infernal Byte Systems/21st Century Entertainment, **Muster von:** siehe Hersteller.

Im Jahre 1987 schuf John M. Phillips *Nebulus*, ein unvergleichlich innovatives Spiel für die gängigen Achtbitter, das mit völlig neuem Konzept und neuer Programmieretechnik weltweit für Furore sorgte. Die simple Idee: Eine Spielfigur läuft über verzwickte angelegte Treppen einen Turm, der sich um seine eigene Achse drehen kann, bis zur Spitze empor. Die tolle Drehroutine und die verwirrenden Kreisbahnen gaben *Nebulus* jenen besonderen Reiz, der das Spiel zum Klassiker machte.

Als Held fungiert auch dieses Mal wieder Pogo, eine Art kleiner, grüner Frosch, der den „Bösen Onkel“ schon wieder bekämpfen muß, um seine Rasse zu retten. Mag die Story auch ein bißchen mager sein, das Spiel ist jedenfalls üppig wie selten ausgestattet. Für die 16 Levels wurden 600 KB für den Sound und vier Megabyte an Grafiken erstellt; das Ergebnis kann sich sehen lassen. Jeder Turm beitzte ein feinsinnig gezeichnetes, farblich wunderschön abgestuftes Muster, dazu romantische Farbraster und Wasserspiegelungen. Die Erweiterungen des Gameplays: Pogo muß nunmehr nicht nur die Türme hinaufsteigen, sondern in jedem zweiten Level auch *herunter*! Die vermeintliche Erholung entpuppt sich jedoch schnell als Streß, denn bei den Down-Towers muß Pogo zusätzlich die beschädigten, grün eingefärb-

ten Treppenstufen und Plattformteile reparieren, indem er darüberläuft. Das Level ist nur dann abgeschlossen, wenn Pogo das Fundament des Turmes erreicht und dabei mindestens 80% der Stufen repariert hat. Zur Belohnung darf Pogo nach jedem

geschafften Level in eine Bonusrunde, in der er kräftig Gegenstände sammeln muß. Der Lohn der Mühe: Eine Zeitgutschrift fürs nächste Level.

Das Spiel bleibt jedoch trotz alledem sehr schwierig, denn zu den alten Gegnern



Romantische Ausblicke - 16 Level lang.

„Selten wurde ein erstklassiges Spielkonzept so konsequent weitergedacht wie bei NEBULUS 2, das gegenüber seinem Vorgänger sogar noch an Reiz gewinnt!“



sind neue hinzugekommen, die sich nur zerstören lassen, wenn versteckte Zeitzünder betätigt werden. Desweiteren müssen manche der Türen in einer bestimmten Ab-



Pogo auf Rundreise. Welcher Weg wird wohl zum Ziel führen?

folge durchquert werden, um schließlich an einer Stelle des Turmes herauszukommen, die weiter zum Ziel führt. Geheimnisvolle Effekte haben auch die Schalter: Sie verändern die Treppenstufen, schaffen neue Ausgänge für Türen oder lassen kleine Geschenkpäckchen erscheinen. In diesen Päckchen sind die dringend benötigten Extrawaffen erhalten, die ausgewählt, angewendet oder gesammelt werden können. So sollte man z.B. immer ein paar Schlüssel in Reserve haben, um verschlossene Türen zu öffnen. Die anderen Extras sorgen für die Vernichtung einiger Feinde, verbessern Pogos Sprungeigenschaften, schaffen zusätzliche Fahrstühle oder ermöglichen einen Gesamtüberblick. Doch selbst das geübteste Spielerauge wird die kleinen Gemeinheiten des Spiels nicht entdecken: Treppenstufen entstehen plötzlich aus dem Nichts, bröckeln ab oder erweisen sich als glitschige Rutschpartie. Dazu gibt's in den höheren Regionen der riesigen Türme noch heftigen Gegenwind.

Nebulus 2 kann für Einsteiger ganz schön frustig werden und ist auch für Profis (trotz vier Passwörtern) sicherlich eine harte Prüfung. Wer jedoch ein Spiel sucht, daß das eigene Können unermüdlich herausfordert, durch das eigenwillige Spielkonzept ungemein motiviert und glänzend durchgestylt ist, wird von *Nebulus 2* begeistert sein. Selbst die nötigen Spielpausen können verschönert werden: Ein Soundmenü sorgt für Ohrenschmaus in Hülle und Fülle mit tollen Kompositionen. Noch besser geht's kaum! ■

Michael Suck

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	11
Sound	10
Spielablauf	10
Motivation	11
Preis/Leistung	10

»PRIMA«



Discount-Formel 1



**F 1 G.P.
CIRCUITS**

System: C64/128, empf.
VK-Preis: ca. 40 DM, Her-
steller: Idea, Muster von:
Leisuresoft, 4703 Bönen.

Formel 1 aus der Vogelperspektive, nichts umwerfend Neues, was uns IDEA mit F 1 G.P. CIRCUITS bietet. Auf neun verschiedenen Rennstrecken muß man sein Können im Vergleich mit zwanzig Konkurrenten unter Beweis stellen. Hierzu sucht man sich zu Anfang erst einmal ein Team und somit auch einen Wagen aus, wobei jeder Wagen bestimmte Vor- und Nachteile hat. Nach der Eingabe seines Namens begibt man sich auf die erste Rennstrecke, um eine Qualifikationsrunde zu fahren, die wie in der echten Formel 1 über die Startposition im eigentlichen Rennen entscheidet. Das Renngeschehen bekommt man, wie schon eingangs erwähnt, von oben zu sehen, was das Aufkommen von richtigem Fahrgefühl praktisch ausschließt.

Daß das Auto im Verlauf des Rennens nicht besser wird, dürfte wohl jedem klar sein – jede Bandenberührung oder Kollision mit den Konkurrenten hinterläßt ihre Spuren, die während eines Boxenstopps beseitigt wer-

den können. Auch muß man im Gegensatz zur richtigen Formel 1 ab und zu an die Box fahren, um aufzutanken. Diese Boxenstopps lockern das eher langweilige Renngeschehen in angenehmer Weise auf.

Die Optik des Games ist für 64'er Verhältnisse recht gut gelungen, obwohl die Autos eine Spur zu klein ausgefallen sind. Auch das Scrolling ist überraschend flüssig, während der Sound nicht zu überzeugen vermag. Die Anleitung (deutsch) ist gut gegliedert und ausführlich, weist jedoch einige, zum Teil recht amüsante Druckfehler auf. Als kleines Extra liegt der Packung ein Anstecker bei, der deutlich über dem Qualitätsdurchschnitt der sonst üblichen Beigaben liegt. Auch der Preis des Games, für weniger Betuchte ein sicherlich wesentliches Bewertungskriterium, kann mit 40 DM als günstig bezeichnet werden. Wer noch kein Autorennspiel aus der Vogelperspektive sein eigen nennt, sollte mal reinschauen.

■ Dirk Fuchser

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	5
Realitätsnähe	6
Motivation	8
Preis/Leistung	8

»BRAUCHBAR«



Dirk (Chuck) Mansell rollt das Feld von hinten auf (C-64-Foto)

Aus unserem Angebot:

NAME	Gen.	AM	MS-DOS	ST
3D Const. KIT deutsch		119,50	119,50	99,50
A-MOS	ANW	99,50	STOS	99,50
A-MOS Compiler	TOO	69,50	-	-
Advanced Destroyer Simulator	SIM	69,50	69,50	-
Airline Transport Pilot	SIM	-	99,50	-
ANTARES	ROL	69,50	-	-
Armour Geddon	STR	64,50	-	64,50
Bandit Kings of Ancient China	STR	89,50	89,50	-
Bane of the Cosmic Forge	ROL	89,50	89,50	-
Bards Tale 3	ROL	74,50	74,50	-
Bundesliga Manager Professional	SIM	a. A.	a. A.	a. A.
Carthage	ADV	64,50	-	-
Castles	ADV	-	79,50	-
Champions of the Raj	STR	64,50	69,50	-
Chuck Rock	ACT	64,50	-	-
Chuck Yeager 2 (PC-Combat)	SIM	64,50	79,50	64,50
Curse of the Azure Bonds	ROL	69,50	74,50	69,50
Crime does not pay	STR	64,50	64,50	-
Crystals of Arborea	ROL	64,50	74,50	a. A.
Death Knights of Krynn	ROL	a. A.	74,50	-
Drachen von Laas	ADV	64,50	64,50	a. A.
Elite (PC = Gold)	SIM	69,50	79,50	69,50
England Championship Special	SIM	64,50	64,50	64,50
Eye of the Beholder	ROL	79,50	79,50	-
Fate - Gates of Dawn	ROL	a. A.	a. A.	-
F 15 Strike Eagle 2	SIM	84,50	89,50	84,50
F 16 Mark 2	SIM	-	a. A.	-
F 16 Falcon	SIM	74,50	89,50	74,50
F 16 Falcon Mission Disk 1+2 jew.		49,50	-	49,50
F 19 Stealth Fighter	SIM	69,50	84,50	69,50
Flight of the Intruder	SIM	89,50	99,50	89,50
Genghis Khan	SIM	89,50	89,50	-
Heart of China VGA	ADV	-	89,50	-
Heroes Quest 2	ADV	89,50	89,50	-

NAME	Gen.	Amiga	MS-DOS	ST
Jetfighter 2	SIM	-	89,50	-
Kick Off 2 - Winning Tactics	TOO	29,50	-	29,50
Kick Off 2 - The Final Whistle	TOO	39,50	-	39,50
Kick Off 2	SIM	54,50	69,50	54,50
Kings Quest 5	ADV	-	89,50	-
Lemmings	ACT	59,50	84,50	59,50
Links VGA	SIM	-	89,50	-
Logical	GES	59,50	69,50	59,50
Manchester United Europe	SIM	64,50	-	64,50
Mario Andretti	SIM	-	74,50	-
Martian Dreams	ROL	-	79,50	-
Megatraveller	ADV	69,50	84,50	69,50
Nam 65 - 75	STR	79,50	89,50	79,50
PGA Tour Golf	SIM	64,50	64,50	-
Populous	SIM	64,50	64,50	64,50
Powermonger	SIM	69,50	79,50	69,50
Pro Flight	SIM	99,50	-	99,50
Railroad Tycoon	SIM	84,50	84,50	-
Red Baron VGA deutsch	SIM	-	89,50	-
Savage Empire	ROL	-	79,50	-
Secret of the Monkey Island	ADV	69,50	89,50	69,50
Spirit of Excalibur	ROL	74,50	89,50	-
Spirit of Adventure	ROL	69,50	79,50	-
Silent Service 2	SIM	89,50	89,50	-
Toki	ACT	64,50	-	64,50
Traders	SIM	a. A.	a. A.	-
Tunnels & Trolls	ADV	-	74,50	-
Wing Commander	SIM	a. A.	79,50	-
Secret Mission 1 + 2 jeweils	TOO	-	44,50	-
Wing Commander 2	SIM	-	89,50	-
Wonderland	ADV	74,50	84,50	74,50

Viele Sierra Titel nun komplett in Deutsch
CDTV Software und Zubehör lieferbar

Wenn möglich, liefern wir alle Programme mit deutschen Anleitungen oder in deutschen Versionen. Wir führen natürlich auch alle Neuerscheinungen, selbst wenn diese nicht in dieser Anzeige stehen. Außerdem Software für C 64 · Game Gaer · Lynx · CDTV · LDG · SEGA · NINTENDO. Einige Neuheiten waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar. Aktuelle Informationen über unseren Telefonservice. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Preislisten gegen mit 1,60 DM frankiertem DIN-A5-Rückumschlag.

HARDWARE für alle

512 KB Speichererweiterung für AMIGA 500 Uhr abschaltbar	99,00
512 KB Speichererweiterung für AMIGA 500 intern Megabit Technologie, Virenfeste AKKU-Uhr, abschaltbar unentbehrlich für jeden AMIGA 500! Spitzenqualität!	129,00
2 MB int. f. A2000 (bis 8 MB) v. BSC, absolute Spitzenleistung	399,00
3,5 ext. Diskette mit Bus, abschaltbar für AMIGA	189,00
40 MB Filecard mit ALF2 für AMIGA 2000, komplett anschließfertig. Nur noch einstecken	799,00
BTX-INTERFACE Zum Anschluß von AMIGA an das Postmodem DBT 03	79,00
LASER GAME SYSTEM phantastisches Grafikerlebnis für alle AMIGA/ST/PC, incl. Dragons Lair als CD	ab DM 199,00
Fujitsu DL 1100 24-Nadel-Printer mit Farboption und speziellem Treiber f. AMIGA Workbench/ dt. Handbücher, color mono	989,00 949,00

Mäuse für alle!

High Res. Maus f. AMIGA/ATARI 280 dpi m. Mousepad	69,00
Optical Maus f. AMIGA/ATARI - die ohne Kugel m. Pad	109,00
für PC - MS und PC kompatibel. mit Pad und Software	129,00
Infrarot Mäuse für PC und AMIGA/ST ohne Kabel, gut. Handling	199,00
Infrarot Trackball AMIGA/ATARI	199,00

Joysticks für alle!

Competition Star für AMIGA/ST/C-64	39,50
Competition Star für XT/AT incl. Steckkarte mit 2.tem Port	89,50
Advanced Gravis der Luxus Stick für AMIGA/ST/C-64	89,50
Advanced Gravis der Luxus Stick für XT/AT	99,50
Winner 1000 Analog für PC	69,50

Sound für alle!

ROLAND Soundboard LAPC-1 das PC-Klangerlebnis, deutsch	999,00
AD Lib Sound Board mit Juke Box Software für XT/AT	229,00
SOUND BLASTER deutsche Anleitung	349,00
SOUND BLASTER MIDI CONNECTOR/Sequencer/Kabel	229,50
SOUND BLASTER PD Paket (9 MB Software)	39,50

Versandbedingungen: Bei Vorkasse + 5,- DM, bei Nachnahme + 7,- DM.
HOTLINE Mo-Fr 9-11 & 14-19 Uhr
Fax 02162/12074 · BTX * 200030216212073 # oder * Rösches #
HAMO K. Rösches · Rahser-Str. 235 · 4060 Viersen 1



HITLISTE im OKTOBER

media control

Die Ermittlung der monatlichen Computer-Spiele-Hitparade wird im Auftrag des AKTUELLER SOFTWARE MARKT vom renommierten Hause MEDIA CONTROL übernommen. Über ein sogenanntes „Panel“ von 200 Computerspieleverkaufsstellen, ausgewählt über eine doppelte Schichtung, wird gewährleistet, daß ein repräsentativer Wert gefunden wird. (Erhebungszeitraum für ASM 8/9/91: 9. 5.-31. 5. 1991. Ermittelt von: media control, Baden-Baden)



TOP 10 AMIGA

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(2)	Railroad Tycoon	MicroProse
2.	(-)	F-15 Strike Eagle II	MicroProse
3.	(1)	Lemmings	Psygnosis
4.	(3)	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.
5.	(7)	Elvira	Accolade
6.	(4)	F-19 Stealth Fighter	MicroProse
7.	(-)	Speedball II	Image Works
8.	(5)	Elvira	Accolade
9.	(6)	Glücksrad	Game Tek/IJE
10.	(-)	Winning Tactics	Anco

TOP 10 PC

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(-)	Lemmings	Psygnosis
2.	(2)	Silent Service II	MicroProse
3.	(-)	Elite Plus	Rainbird
4.	(-)	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.
5.	(7)	Railroad Tycoon	MicroProse
6.	(5)	Sim Earth	Ocean
7.	(6)	Wing Commander	Origin
8.	(-)	Space Quest III	Sierra
9.	(-)	Links	Access
10.	(4)	Glücksrad	Game Tek/IJE

TOP 10 C-64

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(-)	Elvira	Accolade
2.	(1)	Teenage Mutant Hero Turtles	Image Works
3.	(2)	Der Preis ist heiß	Game Tek/IJE
4.	(3)	Glücksrad	Game Tek/IJE
5.	(6)	Back to the Future III	Image Works
6.	(-)	Beau Jolly's Big Box	UBI Soft
7.	(8)	North & South	Infogrames
8.	(-)	Turrican II	Rainbow Arts
9.	(-)	USS John Young Special	Magic Bytes
10.	(-)	Sim City	Maxis

TOP 10 ATARI ST

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	Lemmings	Psygnosis
2.	(-)	Elvira	Accolade
3.	(4)	F-19 Stealth Fighter	MicroProse
4.	(3)	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.
5.	(-)	Turrican II	Rainbow Arts
6.	(-)	Cadaver	Renegade
7.	(2)	Their Finest Hour	Lucasfilm/R.A.
8.	(-)	Gods	Renegade
9.	(5)	Sim City & Populous	Infogrames
10.	(-)	Midwinter II	Rainbird



Einen echten ASM-Guru traf einer unserer treuen Leser in seinem Urlaub. Jener hatte trotz des seinerzeit umstrittenen Covers die ASM 2/91 auf seine Fahnen geschrieben. Wir sagen: Recht hat er!

Die Leser-, Grafik- und Sound-Charts werden aus Leserzuschriften ermittelt!

... und könnt Ihr mitmachen:
schickt eine Karte mit Euren Leser-,
Grafik- und Sound-Charts an:
ASM Charts
Postfach 870
3440 Eschwege
LOS!!!

LESER-CHARTS

TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(2)	Lemmings	Psygnosis
2.	(5)	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.
3.	(1)	Turrican II	Rainbow Arts
4.	(-)	Indiana Jones 3 – Adventure	Lucasfilm/R.A.
5.	(-)	Railroad Tycoon	MicroProse
6.	(-)	Wing Commander	Origin
7.	(3)	Eye of the Beholder	SSI

GRAFIK-CHARTS

TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(2)	Turrican II	Rainbow Arts
2.	(2)	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.
3.	(6)	Elvira	Accolade
4.	(-)	Space Quest IV	Sierra
5.	(-)	Turrican	Rainbow Arts
6.	(4)	Eye of the Beholder	SSI
7.	(-)	Xenon II	Image Works

SOUND-CHARTS

TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(2)	Turrican II	Rainbow Arts
2.	(-)	Turrican	Rainbow Arts
3.	(1)	Beast	Psygnosis
4.	(3)	Lemmings	Psygnosis
5.	(7)	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.
6.	(4)	Xenon II	Image Works
7.	(-)	Wings of Death	Thalion

Groß Electronic

Hardware · Software · Zubehör

	AM	ST	PC
3D Construction Kit dt.	119,90	99,90	119,90
Antares dt.	64,90		
Bandit Kings dt.	84,90		84,90
Baron of the Cosmic Forge	89,90		89,90
Big Business dt.	54,90	54,90	59,90
Blue Max dt.	69,90	69,90	89,90
Brat dt.	59,90	59,90	
Cadaver dt.	64,90	64,90	
Cadaver - The Payoff dt.	39,90	39,90	
Centurion: Def. of Rome dt.	59,90		64,90
Chaos Strikes Back	59,90	64,90	
Chuck Rock dt.	59,90	59,90	
Cruise for a Corpse dt.	69,90	69,90	69,90
Crystals of Aborea dt.	64,90		
Das Boot	69,90	69,90	89,90
Dungeon Master dt.	64,90	64,90	
Elvira dt.	69,90		99,90
European Superleague dt.	59,90	59,90	59,90
Eye of the Beholder dt.	69,90		79,90
F-15 Strike Eagle II dt.	79,90	79,90	
F-16 Falcon dt.	69,90	64,90	89,90
F-19 Stealth Fighter dt.	69,90	69,90	89,90
Flames of Freedom dt.	74,90	74,90	
Flight of the Intruder dt.	74,90	74,90	89,90
Genghis Khan dt.	84,90		84,90
Glücksrad dt.	44,90		54,90
Gods dt.	59,90	59,90	
Great Courts 2 dt.	64,90	64,90	64,90
Gunship 2000			89,90
Heart of China VGA dt.			89,90
High Energy dt.	74,90	74,90	74,90
Indiana Jones Adventure dt.	64,90	64,90	69,90
Kings Quest 4	89,90	89,90	89,90
Kings Quest 5 VGA			99,90
Lemmings dt.	59,90	59,90	79,90
Links			89,90
- Courses			39,90
Lords of Doom dt.	64,90	64,90	
M 1 Tank Platoon	69,90	69,90	89,90
Manchester United Europe dt.	59,90	59,90	59,90
Maniac Mansion dt.	64,90	64,90	64,90
Martian Dreams			79,90
Midwinter II dt.	74,90	74,90	
NAM 1965 - 1975 dt.	74,90	74,90	89,90
On the Road dt.	64,90	64,90	
Outzone dt.	64,90	64,90	
Panza Kick Boxing dt.	69,90	69,90	69,90
Pirates dt.	59,90	59,90	59,90
Ports of Call dt.	59,90		79,90
Powermonger dt.	64,90	64,90	
- Data Disk dt.	39,90	39,90	
Project Prometheus dt.	64,90	64,90	74,90
Quest for Glory 2	89,90		89,90
Railroad Tycoon dt.	79,90	79,90	89,90
Red Baron VGA dt.			99,90
Return of Medusa dt.	64,90	64,90	74,90
Rings of Medusa dt.	64,90		64,90
Rise of the Dragon VGA			89,90
Secret of Monkey Island dt.	69,90	69,90	69,90
Secret of Monkey Island dt. VGA			79,90
Silent Service 2 dt.	79,90		79,90
Sim City + Populous dt.	74,90	74,90	74,90
- Terrain Editor dt.	39,90		39,90
- Architecture 1 od. 2 dt.	39,90		39,90
Sim Earth dt.	89,90	89,90	89,90
Space Quest 3	89,90	89,90	89,90
Space Quest 4 VGA			89,90
Speedball 2 dt.	64,90	64,90	
Spirit of Adventure dt.	64,90	64,90	74,90
Super League Manager dt.	64,90	64,90	
Supremacy dt.	69,90	69,90	89,90
Their Finest Hour dt.	69,90	69,90	69,90
- Mission Disk dt.			39,90
Toki dt.	64,90	64,90	
Transworld dt.	64,90	64,90	74,90
Turrican 2 dt.	59,90	59,90	
TV Sports Basketball dt.	69,90		79,90
Ultima 6			79,90
UMS 2 dt.	69,90	69,90	84,90
Warlords	64,90		64,90
Wild West World dt.	89,90		
Wing Commander			79,90
- Secret Missions 1 od. 2			39,90
Wing Commander 2			89,90
- Speech Accessory Pack			39,90
Winzer dt.	64,90	64,90	74,90
World Champ. Boxing dt.	49,90	49,90	54,90
Wonderland dt.	69,90	69,90	89,90
Wreckers dt.	64,90	64,90	64,90
Zak McKracken dt.	64,90	64,90	64,90

SPIELE FÜR C-64 AUF ANFRAGE !!!

Disketten	5,25"2D	10er Pack	5,90
	5,25"HD	10er Pack	12,90
	3,5"2DD	10er Pack	9,90
	3,5"2HD	10er Pack	19,90
Speichererw.	Amiga 500 512KB m. Uhr		
	abschaltb.		119,00
Ext. Laufwerk	Amiga 500 3,5" abschaltbar		179,00
Ext. Laufwerk	Atari ST 3,5" abschaltbar		179,00
Sound Blaster	dt. Handbuch		339,00
Abilit Soundk.	dt. Handbuch		239,00
Game Card	XT/AT		39,90
Joystick	Quickshot II plus		14,90
	Competition PRO STAR		39,90
	Quickshot 123 (PC/XT/AT)		24,90

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

Versand erfolgt per NN (+ 10 DM)

oder Vorkasse (Scheck + 5 DM)

Auslandsversand

(NN od. Vorkasse + 15 DM)

FORDERN SIE UNSERE KOSTENLOSE

GESAMTPREISLISTE AN!

Neuheiten auf Anfrage

Groß Electronic

Versandzentrale + Ladengeschäft

Gartenweg 4

D-8391 Röhnbach

Tel. 08582/1599

Fax 08582/8625

'Teuflisch gute Spiele'

„Das, oder zumindest etwas in dieser Art soll 'Infernal Byte Systems' bedeuten“, lacht mich Stefan Schulze an. „Einen tieferen Sinn hat das nicht, aber dafür klingt es gut wie wir finden.“ Seit 1989 sind die fünf 'Infernalischen' im Geschäft. In dieser Zeit hat das Team, bestehend aus vier Programmierern und einem Grafiker, neben dem einen oder anderen im Sande versunkenen Programm auch Titel wie Masterblazer und Nebulus 2 auf die Beine gestellt.



v.l.n.r.: Andreas, Flori, Tobias, Stefan & Thomas.

Knapp eineinhalb Stunden ist man von Eschwege nach Hildesheim unterwegs, mit Rückenwind geht's etwas schneller. Ich bin mal wieder auf der Straße, Programmierer besuchen und ausquetschen.

Etwas später sitzen wir zu sechst beim Chinesen in der Runde: Stefan Schulze, Thomas Schulz, Florian Sauer, Andreas Lautensack, Grafiker Tobias Prinz und meine Wenigkeit. Die Themen kreisen um alles, nur nicht um das, worüber wir eigentlich reden wollten, und so kommt es erst andernorts zu einer eingehenderen Befragung.

ASM: Den Einsteig haben wir. Jetzt erzählt mal ein bißchen was.

Stefan: Im Grunde genommen waren wir damals bei der Gründung von IBS mehr eine Interessengemeinschaft für Amiga-Programmierung. Wir haben uns regelmäßig getroffen, Erfahrungen ausgetauscht und so weiter. Ein paar Demos haben wir auch geschrieben, und irgendwann entstand so die Idee, anstatt von Demos mal Spiele zu coden.

Florian: Die erste Idee, die dann so im Raum schwebte, war, eine Amiga-Fassung von Paradroid zu machen. Wir haben uns damals an

Infernal Byte Systems

Florian Sauer

Jahrgang: 1969

Computer: C-64, Atari 800XL, Amiga

Programm: Nebulus 2

Schule/Beruf: Abi, Zivildienst

Hobbies: Musik, mein Karnickel

Vorlieben: gute Codierungen, Geschichte, Ruhe, Natur, Argasm

Abneigungen: Autos, die schnell rosten

Wünsche: Daß das Lynx nicht untergeht

Stefan Schulze

Jahrgang: 1969

Computer: Atari 800XL, Amiga, 386er

Programm: Battle of Britain (Amiga), ein Projekt derzeit in Arbeit

Schule/Beruf: Abi, Informatik-Studium

Hobbies: Kino, Sport (Badminton & Squash), SF & Fantasy

Lieblingsspiele: Ultima VI (PC), Lemmings (Amiga), Shanghai (Amiga), M.U.L.E. (XL)

Andreas Lautensack

Jahrgang: 1971

Computer: C-64, Amiga

Programm: Gordian Tomb, zwei Projekte in Arbeit

Schule/Beruf: demnächst Fachoberschule

Hobbies: Fitnessstrip (Bodybuilding, Jogging, Schwimmen), Video

Vorlieben: Alles von King, Asimov und Farmer

Thomas 'Schulle' Schulz

Jahrgang: 1970

Computer: Atari 400, Atari 800XL, C-64, Amiga, 386er

Programm: Masterblazer, ein Projekt in Arbeit

Schule/Beruf: Abi, Informatik-Studium

Hobbies: Freundin, Gammeln, Videos (Star Wars, HGTTG), Musik (NDW, B-52s, Doro), Lesen (Adams, Asimov)

Vorlieben: Wing Commander (PC), Shanghai II (PC), Lemmings (Amiga)

Abneigungen: Schleimer, EGA-Grafik

Besonderheiten: Ist im Gegensatz zum Rest von IBS der Meinung, ein ganz normales Leben zu führen

Tobias Prinz

Jahrgang: 1971

Computer: ZX 81, Amiga

Programm: Nebulus 2

Schule/Beruf: Zivildienst

Hobbies: Comics, gute Filme & Musik (Lemmonheads, Hüsker Dü)

Vorlieben: Splatterfilme, gute Filme allgemein (Brazil, Betty Blue), Monsteranimationen machen

Abneigungen: Hintergrundgrafiken machen müssen

Hewson gewandt, und die waren auch nicht abgeneigt. Also machten wir uns an die Arbeit. Irgendwann hieß es dann, als wir schon fleißig am machen waren, daß Andrew Braybrook doch selber mit Paradroid '90 vorne lag. Danach hat man uns angeboten, Nebulus 2 zu machen, was schließlich auch geschehen ist (Anm. d. Red.: Test in dieser Ausgabe! Das Ergebnis kann sich sehen lassen!).

Stefan: Ungefähr gleichzeitig mit diesem Projekt ging auch die Arbeit am Amiga-M.U.L.E. los. Das ist zwar schon kräftig gereift, aber ich habe soviel mit meinem Studium zu tun, daß dieses Projekt sich hingezogen hat. Ich habe es erst einmal zugunsten eines anderen, einer mächtig überarbeiteten Variante von Moon Patrol, zurückgestellt. Unter Umständen wird M.U.L.E. von einem anderen Programmierer (Anm. d. Red.: Es ist Sowieso Sowieso von Factor 5) mit Grafik und Sound, die jetzt schon fertig sind, gemacht mal sehen.

Thomas: Etwas später ging auch die Arbeit an Masterblazer los. Das war sowieso witzig. Ich hatte so zum Spaß angefangen, Ballblazer für mich privat zu programmieren. Das hab' ich mal dem Julian gezeigt, und eine Woche später kam ein Anruf, daß



Das Gruppenlogo: echt teuflisch

Rainbow Arts noch Programmierer für eine professionelle Umsetzung sucht. Die Erstellung an sich war aber ein ziemliches Heckmeck. Mal kam ich mit der Programmierung nicht voran, weil ich keine Grafik hatte, dann kam soviel Grafik auf einmal, daß ich nicht mehr wußte, wohin damit. Als der Master-Termin immer näher rückte,

ging ich mit Sack und Pack drei Wochen nach Düsseldorf und codete das Ding dort fertig. Es ist schon vorteilhaft, wenn man den Grafiker gleich vor Ort hat, und alle paar Tage kam dann auch Chris Hülsbeck mit einer neuen Version seiner TFMX-Abspielroutine. . . , ja, und Abi hab' ich damals auch noch gemacht es war schon eine bewegte Zeit, so alles in allem.

ASM: Der Laden läuft also. Klingt fast so, als hättet Ihr in dem, was Ihr derzeit macht, schon Eure Erfüllung gefunden.

Stefan: Nein, das nicht. Unser gemeinsamer Traum ist es, irgendwann einmal eine eigene Firma zu haben, um Automatenumsetzungen und Konsolenspiele zu programmieren. Schätzungsweise wird das aber ein Traum bleiben.

ASM: Was passiert bei Euch neben den 'großen' Titeln noch? Habt Ihr überhaupt noch Freizeit?

Andreas: 'Nebenbei' programmiere ich z.B. Spiele wie 'Gordian Tomb' für Diskettenmagazine. Derzeit arbeite ich an einem Ballerspiel und einer Konvertierung. Freizeit? Nun, im Grunde genommen programmieren wir in unserer Freizeit, aber auch für andere Dinge bleibt neben den Hauptbetätigungen wie Studium oder Zivildienst noch Zeit.

ASM: Na, da werden wir ja sicher noch einiges von Euch zu sehen bekommen. So, und jetzt sehen wir uns Eure IDs an. Danke für Gespräch und Zeit!

Uli

GAMENETWORK (EUROPE)
SALESDESK
Unit 9,
Mid Kent Shopping Centre,
Maidstone,
Kent ME16 0XX
Phone 00 44 622 674692
Faxline 00 44 622 766002

AMERICAN GAMES DIRECT
**GAME
NETWORK**
(EUROPE) INC

NEUESTE SPIELE FÜR
GAMES CONSOLES

AMERICAN
GAMES
DIRECT

MÜDE MIT WARTEN AUF DIE NEUESTEN SPIELE
LEERE VERSPRECHUNGEN
UNMÖGLICH DIE GESTELLE ZU FÜLLEN

DIE WARTEZEIT IST UM!

NUR GAME NETWORK KANN IHNEN HELFEN...

WIR VERSCHICKEN AM GLEICHEN TAG VON DER
U.S. AN UNSERE GROSSEN KUNDEN

REGELMÄSSIGE PROMOTIONEN

GRATIS DEALER PACK

NEUESTE ZUBEHÖRTEILE

SENDUNG AM FOLGENDEN TAG

EUROPA EXPORT

REGELMÄSSIGER TELEPHON-VERKAUF

WETT-PREISE

GROSSE RESERVE

GAMENETWORK (EUROPE)
SALESDESK
Unit 9,
Mid Kent Shopping Centre,
Maidstone,
Kent ME16 0XX
Phone 00 44 622 674692
Faxline 00 44 622 766002

AMERICAN GAMES DIRECT
**GAME
NETWORK**
(EUROPE) INC

NEUESTE SPIELE FÜR
GAMES CONSOLES

AMERICAN
GAMES
DIRECT

MÜDE MIT WARTEN AUF DIE NEUESTEN SPIELE
LEERE VERSPRECHUNGEN
UNMÖGLICH DIE GESTELLE ZU FÜLLEN

DIE WARTEZEIT IST UM!

NUR GAME NETWORK KANN IHNEN HELFEN...

WIR VERSCHICKEN AM GLEICHEN TAG VON DER
U.S. AN UNSERE GROSSEN KUNDEN

REGELMÄSSIGE PROMOTIONEN

GRATIS DEALER PACK

NEUESTE ZUBEHÖRTEILE

SENDUNG AM FOLGENDEN TAG

EUROPA EXPORT

REGELMÄSSIGER TELEPHON-VERKAUF

WETT-PREISE

GROSSE RESERVE

Wir sind eine Amerikanische Firma und halten ein von den grössten Reservelagern von U.S. VIDEO GAMES. Telefonieren Sie bitte 44 622 674692, jetzt für den Gratis Dealer Pack.

Wir sind eine Amerikanische Firma und halten ein von den grössten Reservelagern von U.S. VIDEO GAMES. Telefonieren Sie bitte 44 622 674692, jetzt für den Gratis Dealer Pack.

Bachler

Computersoftware

	AMIGA	ATARI ST	IBM	C64 Disk		AMIGA	ATARI ST	IBM	C64 Disk
3D Construction Kit (dt.)	109.00	99.00	109.00	69.95	M 1 Tank Platoon (dt.)	74.95	74.95	89.95	---
'NAM '1965-1975' (dt.)	74.95	74.95	89.95	---	Manchester United Europe (dt.)	59.95	59.95	V.mö.	39.95
Armalyte (dt.)	59.95	---	---	49.95	Maniac Mansion (dt.)	66.95	66.95	66.95	54.95
Armor Alley	---	---	69.95	---	Mar. Andr. Racing Chall. dt.	---	---	72.95	---
Armour-Geddon (dt.)	59.95	59.95	---	---	Martian Dreams (dt.)	---	---	79.95	---
Back to the Future 3 (dt.)	59.95	59.95	59.95	37.95	Midwinter 2-Fl. o. Freedom dt.	V.mö.	79.95	V.mö.	---
Bane o.t. Cos. Forge (Amiga 1MB)	74.95	---	79.95	---	Mig-29 (dt.)	79.95	79.95	79.95	---
Bard's Tale 3 (dt.)	59.95	---	69.95	44.95 (engl.)	Monster Business (dt.)	59.95	59.95	---	39.95
Battle Chess 2 (dt.)	59.95	---	69.95	---	Monster Pack (dt.)	59.95	59.95	---	---
Bill and Ted's Excellent Adv. (dt.)	---	---	74.95	---	P. P. Hammer (dt.)	59.95	---	---	---
Blue Max - Aces of war	72.95	---	79.95	---	PGA Tour Golf (dt.)	59.95	---	69.95	---
Brat	59.95	59.95	---	---	Pirates! (dt.)	59.95	59.95	64.95	49.95
Buck Rogers (dt.)	89.95	---	89.95	59.95 (engl.)	Player Manager (dt.)	49.95	49.95	---	---
Bundesliga Manager (dt.) *	52.95	52.95	59.95	39.95	Pool o. Radiance (dt.) Amiga 1MB	69.95	---	69.95	59.95
Bundesliga Manager Prof. (dt.) *	---	---	---	---	Power Monger (dt.)	69.95	69.95	V.mö.	---
Cadaver (dt.)	66.95	66.95	---	---	Power Up (5 Spiele)	72.95	72.95	---	49.95
California Games 2	---	---	69.95	---	Prehistorik (dt.)	59.95	59.95	59.95	---
Centurion - Def. of Rome (dt.)	59.95	---	69.95	---	Quest for Glory 2 (Amiga 1MB)	87.95	---	89.95	---
Cham. o. Kryn (dt.) Amiga 1MB	66.95	---	72.95	59.95	R-Type 2 (dt.)	64.95	64.95	---	---
Champion of the Raj (dt.)	64.95	64.95	64.95	---	Railroad Tycoon (dt.)	74.95	79.95	89.95	---
Chaos str. back (dt.) Amiga 1MB	64.95	59.95 (engl.)	---	---	Red Baron (dt.)	89.95	---	89.95	---
Chuck Rock (dt.)	59.95	59.95	---	---	Return of Medusa (dt.) *	66.95	66.95	74.95	44.95
Command H.Q. (dt.)	---	---	84.95	---	Shadow Dancer (dt.)	59.95	59.95	---	39.95
Curse of the Azure Bonds (dt.)	72.95	69.95	72.95	59.95	Sands of Fire	---	---	69.95	---
Darkman (dt.)	59.95	59.95	---	39.95	Secret of the Silver Blades	72.95	---	72.95	59.95
Das Boot	72.95	---	79.95	---	Silent Service 2 (dt.)	V.mö.	V.mö.	84.95	---
Das Lucasfilm-Games Buch (dt.)	29.80	29.80	29.80	29.80	Sim City (dt.)	---	---	---	49.95
Death Kn. o. Kryn (Amiga 1MB)	72.95	---	72.95	59.95	Sim City & Populous (dt.)	74.95	74.95	74.95	---
Deuteros (dt.)	74.95	74.95	---	---	Sim City Future & Anc. Cities je	37.95	---	37.95	---
Drachen von Laas (dt.)	59.95	64.95	64.95	---	Sim Earth (dt.)	V.mö.	V.mö.	94.95	---
Dragon Wars (dt.)	69.95	---	74.95	44.95	Space Quest 3 (dt.) Amiga 1MB	87.95	---	87.95	---
Duck Tales (dt.)	66.95	---	66.95	---	Space Quest 4 (EGA o. VGA)	V.mö.	---	89.95	---
Dungeon Master (dt.)	69.95	69.95	---	---	Speedball 2 (dt.)	64.95	64.95	---	---
Elite Plus (dt.)	---	---	84.95	---	Spirit of Adventure (dt.)	66.95	66.95	74.95	44.95
Elvira (dt.) (Amiga 1MB)	74.95	74.95	99.00	54.95	Stellar 7 (dt.)	59.95	---	59.95	---
England Championship Spec. (dt.)	59.95	59.95	59.95	39.95	Super Monaco Grand Prix (dt.)	59.95	59.95	---	39.95
F-14 Tomcat (dt.)	---	---	89.95	---	Supercars 2 (dt.)	59.95	59.95	---	---
F-15 Op. Desert Storm Scenario	---	---	44.95	---	SWIV (dt.)	59.95	59.95	---	39.95
F-19 Stealth Fighter (dt.)	74.95	74.95	84.95	54.95	Teenage Mut. Hero Turtles (dt.)	64.95	64.95	74.95	42.95
F-19 St. Fighter 2-Nighthawk (dt.) *	---	---	V.mö.	---	Test Drive 2 Collection (dt.)	74.95	---	84.95	64.95
Gods (dt.)	59.95	59.95	---	---	The Secr. o. Monkey Island (dt.)	69.95	69.95	74.95	---
Golden Axe (dt.)	59.95	59.95	69.95	38.95				VGA 89.95	---
Great Courts 2 (dt.)	66.95	66.95	V.mö.	---	Their finest hour (dt.)	69.95	69.95	69.95	---
Gunship 2000 (dt.) *	---	---	V.mö.	---	Toki (dt.)	59.95	59.95	---	---
Hägar (dt.)	59.95	---	---	---	Trans World (dt.)	66.95	66.95	74.95	42.95
Hero Quest (Gremlin)	59.95	59.95	69.95	39.95	Turrican 2 (dt.)	59.95	59.95	---	39.95
Hillstreet Blues (dt.)	66.95	66.95	66.95	---	Ultima 6	V.mö.	V.mö.	79.95	59.95
Hunter (dt.)	74.95	74.95	---	---	U.M.S. 2 - Nations at war (dt.)	74.95	74.95	89.95	---
Indiana Jones 3 (dt.) Adventure	66.95	66.95	74.95	---	Warlords (Amiga 1 MB)	59.95	---	69.95	---
Jet Fighter 2	---	---	89.95	---	Wing Commander	V.mö.	---	74.95	---
Joystick-Adapter f. 4 Spieler	24.95	24.95	---	---	Wing Com. Miss. Disk 1+2 je	---	---	37.95	---
Kick Off 2 (dt.)	54.95	54.95	69.95	39.95	Wing Commander 2 (dt.) *	---	---	89.95	---
Kick Off 2 - Final Whistle (dt.)	32.95	32.95	---	---	Wing Comm. 2 Sp. Acc. Pack *	---	---	39.95	---
Kick Off 2 - Winning Tactics (dt.)	19.95	19.95	---	---	Winzer (dt.) *	66.95	66.95	74.95	44.95
King's Quest 5	V.mö.	V.mö.	87.95	---	Wolfpack (dt.) Amiga 1MB	74.95	---	94.95	---
		VGA 99.00	---	---	Wonderl. (dt.) Amiga+ST 1MB	72.95	72.95	87.95	---
Last Ninja 3 (dt.)	V.mö.	V.mö.	---	39.95	X-Copy Prof. & Hardw. (dt.)	79.95	---	---	---
Legend of Faerghail (dt.)	66.95	66.95	74.95	---	Zak Mc Kracken (dt.)	66.95	66.95	66.95	54.95
Leisure Suit Larry Badetuch	29.95	29.95	29.95	29.95					
Lemmings (dt.)	59.95	59.95	74.95	---					
Links (dt.)	---	---	87.95	---					
Links Bountiful, Firest., Bayhill	---	---	---	---					
Pinehurst Course je	---	---	36.95	---					
Logical (dt.)	54.95	54.95	59.95	39.95					

Vorb. mögl. = Programm erscheint in Kürze, Vorbestellung möglich
V.mö. = siehe oben
* = Bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar
(dt.) = Deutsche Version oder Anleitung

3-D Construction Kit (dt.) (Amiga, IBM-PC)	109,-
Cadaver 2 - The Pay-Off (dt.) (Amiga, Atari ST)	39,-
Castles (dt.) (IBM-PC)	80,-
Centurion - Defender of Rome (dt.) (Amiga)	59,-
Chuck Yeager's Air Combat (dt.) (IBM-PC)	80,-
Eye of the beholder (Amiga, IBM-PC)	70,-
F-15 Strike Eagle II (dt.) (Amiga, Atari ST, IBM-PC)	79,-
Flight of the Intruder (dt.) (Amiga, Atari ST)	84,-
Gateway to the Savage Frontier (IBM-PC)	70,-

Heart of China (IBM-PC)	89,-
Manchester United Europe (dt.) (Amiga, Atari ST)	59,-
Martian Dreams (dt.) (IBM-PC)	79,-
Railroad Tycoon (dt.) (Amiga)	75,-
Spirit of Adventure (dt.) (Amiga, Atari ST)	67,-

So könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung am Telefon durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 5,00 DM) oder portofrei per Vorkasse (Bar, Scheck). Ab 100,00 DM Bestellwert liefern wir portofrei. Fordern Sie noch heute per Postkarte oder Brief unsere kostenlose Preisliste mit noch mehr Programmen an.

Bachler - Computersoftware
Postfach 1113/Blücherstr. 24
D-4290 Bocholt

1 MB- Erweiterung f. Amiga (abschaltbar + Uhr)	79,00
2. Laufwerk 3.5" f. Amiga	169,00
Adlib Musik-Karte (dt.)	219,00
Roland LAPC-1 Sound-Karte	898,00
Sega Game Gear (dt.) & Columns	299,00
Sound Blaster (dt.)	349,00
Sound Blaster CMS Chips	49,00

Telefon-Nr.:

0 28 71 / 86 31,
18 30 88 + 18 06 37

Ein neues Rollenspielzeitalter hat begonnen...



ERHÄLTICH FÜR
AMIGA,
ATARI ST

**KOMPLETT
IN DEUTSCH**

Können Sie sich ein Rollenspiel vorstellen,
das neben unglaublicher Komplexität ein
realistisches Eigenleben aller Charaktere,
4 unabhängige Parties bis zu je 7 Personen,
interaktive und variierende Story, sowie
3-D Grafik bietet - und das alles auch noch
komplett in deutsch?

Wir konnten es bisher auch nicht.

- 9 Dungeons bis zu 7 Leveln, 4 Städte mit dynamischem, realistischem Eigenleben
- Über 200 Inseln, die mit dem Schiff erreichbar sind
- 32 Charakterklassen, 11 Rassen, über 200 Zaubersprüche und -tränke
- Hunderte NPCs (Nicht-Spieler-Charaktere); alle mit Eigenleben und künstlicher Intelligenz
- Tag+Nacht-Wechsel und Wettereinflüsse wirken sich auf das Spielgeschehen aus
- Vollanimierte Charakterbilder, die sich dem Alter, Geschlecht und Zustand anpassen

Blubber geben sich die Ehre



TRADERS

System: Amiga (getestet),
empf. VK-Preis ca. 80 DM,
Hersteller: Linel, Appenzell (Schweiz), **Muster von:** Hersteller.

Von LINEL kommt ein Spiel, bei dem, wie schon so oft, fleißig gehandelt werden darf. Nur dreht es sich bei den Waren keinesfalls um bekannte Dinge, sondern um MabbaRosen, PolmiHasen, WasserBecken, Raketen und JojiParfum. Ort des Geschehens ist ein ferner Planet namens FAT-STAR, die Bewohner heißen BLUBBER, und das Spiel, in dem alles zusammen vorkommt, trägt den Namen TRADERS.

Es geht darum, möglichst viel Gewinn zu erzielen (was sonst?) und sich somit einen Ehrenplatz in Austr-Alien zu verdienen. Doch so leicht ist das nicht, vor allem dann, wenn man alleine gegen den Computer spielt, der in diesem Fall gleich drei Konkurrenten auf einmal stellt. Selbstredend lassen sich auch alle vier Plätze mit Menschen besetzen, aber wer hat schon ständig Mutter, Vater und Bruder zur Hand?

Grundstück zu verkaufen

Zunächst muß sich der Blubber auf dem Spielfeld (dessen Größe sich vorher einstellen läßt) Grundstücke aneignen. Nachdem er sein Häuschen aufgestellt hat, wählt er eine der vier Anbauarten.

Als erstes wären die Hasen zu nennen, die den ganzen Tag nichts anderes tun, als nach Wasser zu graben. Die-

ses läßt sich später verkaufen oder für eigene Zwecke benutzen.

Um die possierlichen Tierchen zu fangen, bedarf es des JojiParfums, ihre Nahrung besteht aus MabbaRosen (Anbauart Nr. 2), die allerdings nur in den WasserBecken (Nr. 3) wachsen, sofern dieses außerdem mit JojiParfum angereichert ist. Und genau diese Blumen produzieren jenes Parfum, das für den weiteren Spielablauf so wichtig ist.

In einer Einkaufssequenz kann man seinen Mitspielern alles abkaufen und selbst seine Waren anbieten, doch muß man sich schnell entscheiden, denn die Geschäfte sind nur kurzzeitig geöffnet.

Der Herrscher will Schnecken

Dies alles wäre ja gar nicht so schlimm, gäbe es nicht noch FATMIKE, den Herrscher des Planeten. Jener verlangt von seinen Bewohnern eine sogenannte Schnecken-Abgabe, quasi eine Art Steuer. Schnecken findet man wiederum auf anderen Planeten, was zur Folge hat, daß einige Felder mit Raketen bestückt werden müssen, die dann in einer entsprechen-

den Sequenz gen Weltall fliegen.

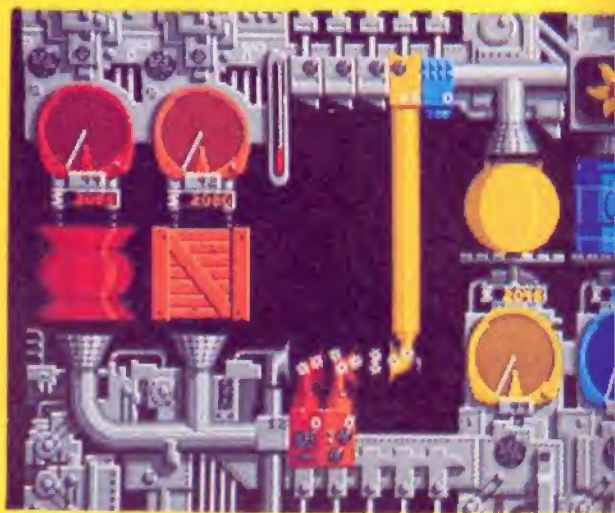
Leider sind aber einige Planeten mit Piraten besetzt, die grinsend ihre Kanonen laden und die ankommenden Raumschiffe zerstören. Der Schneckenvorrat reduziert sich auf ein Minimum, so daß irgendwann die Steuer nicht mehr bezahlt werden kann. Geschieht dies dreimal, wird ein Grundstück enteignet.

Andererseits aber gibt es die Möglichkeit, durch ein Lottospiel sein Kapital zu erhöhen. Ab und zu gibt es Katastrophenmeldungen, die für einen Mitspieler negativ, für einen anderen positiv sind. Auch das Wetter spielt eine wesentliche Rolle für den Ertrag aus seinen Grundstücken.

Ein paar Worte muß ich zur Anleitung sagen: Nicht nur, daß ohne sie das Spielen zum Abenteuer wird (gib Raubkopierern keine Chance, hehe), sie ist obendrein ungemein witzig geschrieben. So muß eine Anleitung sein: Informativ, gut lesbar und verständlich. Mir ging es zumindest so, daß ich sie regelrecht „verschlungen“ habe. Sie ist fast noch besser als das Spiel selbst, was im Endeffekt zu der ungewöhnlich

hohen Bewertungsnote führte.

Über die Grafik kann man geteilter Meinung sein. Nicht, daß sie schlecht wäre, aber man wird sich schwer tun, bevor man überhaupt richtig durchblickt, was einem beispielsweise in der Einkaufssequenz gezeigt wird. Bei dem Spieltempo (die Uhr läuft unerbittlich mit, wahlweise zwischen zehn und 30 Sekunden dauert dieser Programmteil) wird man wahrscheinlich erstmal wie der Ochse vorm Berg stehen.



Vier Level sind zwar nicht gerade die Welt, aber angesichts der hohen Schwierigkeit wird man ganz schön lange brauchen, um diese Stufe zu erreichen, wo dann ALLE Möglichkeiten ausgeschöpft werden. Dann nämlich kommt hinzu, daß Sabotageroboter gegnerische Felder ausräumen, Saphirhandel betrieben wird und vieles mehr.

Am besten, Ihr schaut Euch das Teil selbst mal an. Wer ein gutes Handelsspiel sucht, kann getrost zugreifen.

Klaus Trafford



Auf dieses Feld könnt Ihr bauen!

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Anleitung	12
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	9

»PRIMA«



ALLES WIE GEHABT



**LETHAL
ZONE**

System: Amiga, empf. VK-
Preis: 19.80 DM, Herstel-
ler: Amiga Fun/IBS,
Muster von: Computec-
Verlag, 8501 Schwarzen-
bruck

Allmonatlich bringt der CT-VERLAG im Rahmen seiner Diskettenmagazinreihe „Amiga Fun“-Spiele zum Niedrigpreis in die Läden. In

Kristalle ringsum und genetisch veränderte, fliegende Käfer. Im dritten Level schwirren Euch Raumschiff-Teile um den Kopf, während beim letzten Roboterfans optisch auf ihre Kosten kommen. Außerdem bietet jede Ebene eine eigene Melodie neben den üblichen FX, die über dem Durchschnitt liegt.

Man darf nicht vergessen, daß das Ganze nur einen Zwanziger kostet. Unter diesem Gesichtspunkt kann ich dem Anfänger durchaus raten, sich das Teil in die Floppy zu schieben. Profis wer-



Nur für Anfänger...

Foto: Amiga

der Oktoberausgabe ist es diesmal das Ballerspielchen LETHAL ZONE.

Ein Raumschiff muß sich durch vier, sich in Aussehen, Aufbau und Farbe unterscheidende, Level kämpfen, an deren Ende jeweils ein Obermufti abzuschießen ist. Zuvor lauern Gegnersprites und Laserfallen, aber auch Extras wie Bonus-Beams, Energievorrathilfen und doppelte Schußkraft können aufgesammelt werden.

Neben sauberem Parallax-Scrolling und äußerst guter Grafik gibt es in jedem Level andere Landschaften und andere Gegner. Im ersten aller vier Möglichkeiten fliegt Ihr durch eine Weltraumlandschaft, in der Ihr von futuristischen Raumschiffen angegriffen werdet. Level 2 bietet

den das Game freilich mehr als „spielbares Demo“ ansehen.

Was die Programmierer angeht, so werde ich den Verdacht nicht los, daß zumindest ein oder zwei „Profis“ am Werk waren (zumal es sich um die Konvertierung eines C-64-Spieles handelt). Oder es sind äußerst talentierte Grafiker am Werk gewesen, von denen man vielleicht noch hören wird. Warten wir es also ab...

Klaus Trafford

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	7
Motivation	7
Preis/Leistung	8

»BRAUCHBAR«



Die Swords & Serpents™ Umfrage

Ihre Meinung ist uns wichtig! Wenn Sie den nachfolgenden Fragebogen ausfüllen, einen selbstadressierten und frankierten Rückumschlag beilegen und beides zusammen bis zum 31.11.91 absenden, dann erhalten Sie von uns einen kostenlosen Swords & Serpents™-Sticker. Abschicken an: Selling Points GmbH, Carl-Bertelsmann-Str. 53, 4830 Gütersloh. Kennwort: „Swords & Serpents“™!

1. Spielen Sie gern Rollenspiele? ☐ Ja ☐ Nein

2. Kennen Sie Swords & Serpents™ schon? ☐ Ja ☐ Nein

3. Kennen Sie andere Rollenspiele für das NES™? ☐ Ja ☐ Nein

Wenn ja, welche? _____

4. Kennen Sie andere Rollenspiele für das NES™ mit 16 Dungeon-

Levels für bis zu 4 Spieler? ☐ Ja ☐ Nein

5. Wußten Sie, daß Swords & Serpents™ automatisch Karten zeichnet

und der Spielstand jederzeit speicherbar ist? ☐ Ja ☐ Nein

Ich möchte gern einen Swords & Serpents™-Sticker. Einen selbst-adressierten und frankierten Rückumschlag sowie den ausgefüllten Fragebogen habe ich beigelegt.

Name: _____

Straße: _____

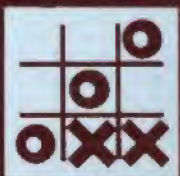
PLZ: _____

Ort: _____

Swords & Serpents™, Masters of the Game™ and Acclaim™ are Trademarks of Acclaim Entertainment, Inc. Nintendo™, Nintendo Entertainment System™ and the official seals are Trademarks of Nintendo of America, Inc.

Acclaim™
entertainment, inc.
Masters of the Game

Rommelplatz



AFRIKA-KORPS

System: Amiga, empf. VK-Preis: ca. 90 DM, Hersteller: Impressions, Muster von: Rushware, 4044 Kaarst 2.

Der Krieg in der Wüste Nordafrikas ist das Thema dieser historischen Simulation, bei der sich die britische achte Armee und das deutsche Afrika-Korps gegenüber standen. Der Spieler kann sich entscheiden, ob er in die Rolle von Montgome-

ry oder die von Rommel schlüpfen will. In der Rolle Montgomerys hat man die Aufgabe, den deutschen Vormarsch zu stoppen, wenn man Rommels Part übernimmt, ist die Eroberung Alexandrias das Ziel.

Zu Anfang befehligt man nur eine Division mit sechs Untereinheiten. Die Befehlsausgabe wird entweder mit der Maus oder über die Tasten abgewickelt, in dem man die betreffende Division anwählt und ihr entweder einen Angriffs-, oder Verteidigungsbefehl erteilt. Dieser Befehl wird dann noch durch die Angaben, welcher Trup-

pentheil die Flanken oder das Zentrum bildet, spezifiziert. Am Schluß der Befehlsausgabe wird dann noch so etwas wie ein „allgemeiner Trend“ eingegeben, der festlegt, wie sich die Truppen im Gefecht verhalten sollen, das heißt ob sie bei einem Sieg nachrücken sollen oder ihre erreichte Position halten. Umgekehrt legt diese Angabe auch das Verhalten der Truppen bei einer Niederlage im Gefecht fest: Entweder ziehen sie sich zurück, oder verteidigen ihre Stellungen bis zum letzten Mann. Leider sind dies auch schon alle wesentlichen Optionen, die dem Spieler zur Steuerung seiner Truppen im Gefecht zur Verfügung stehen. Für eine historische Simulation scheint mir dies zu wenig zu sein. Außerhalb des Gefecht stehen natürlich noch einige Optionen mehr zur Verfügung. Mit ihrer Hilfe werden Nachschub, Ersatztruppen und Informationen über die einzelnen Truppenteile verwaltet. Trotzdem hat man nach meinem Dafürhalten nicht genug Möglichkeiten die Truppen in der Schlacht zu lenken, zumal sie mitun-

ter machen, was sie wollen. Sehr umständlich ist auch die Bedienung ausgefallen: Einzelne Divisionen können nicht direkt auf der Karte angeklickt werden, sondern müssen in einem unterhalb der Karte angebrachten Auswahlbalken aufgerufen werden. Diese unhandliche Verfahren erweist sich als ziemlich fummelig. Die Anleitung (englisch) muß sich ebenfalls einige Kritik gefallen lassen: Sie ist zu knapp ausgefallen und weist einige Druckfehler auf. Auch das Heftchen mit den Erläuterungen zur Geschichte ist vom Umfang her einfach unterdimensioniert. Auf jeden Fall wird es dem historischen Anspruch, den dieses Game für sich reklamiert, in keinster Weise gerecht.

Die Grafik steht anderen Games dieser Art nicht nach, man kann sie als gut bezeichnen. Auf wie auch immer gearteten Sound wartet man jedoch vergeblich.

Trotz all dieser Kritik geht doch von der Möglichkeit, die Geschichte umzuschreiben, eine gewisse Faszination aus. Bei meinen ersten Versuchen, die ich in der Rolle von Erwin Rommel unternommen hatte, stand ich nach vierzig Spielrunden bereits vor den Toren von Alexandria.

Ob einem diese Game nun zusagt oder nicht, ist sicherlich eine Frage des persönlichen Geschmacks, weshalb ich einfach keine andere Empfehlung aussprechen kann als die, sich das Spiel vor dem Kauf erst einmal anzuschauen.

Dirk (Wüsten-) Fuchser



Übersicht im Großen...



...und im Detail, wo laufen sie denn?

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Anleitung	4
Spielaufbau	7
Motivation	8
Preis/Leistung	7

»BRAUCHBAR«



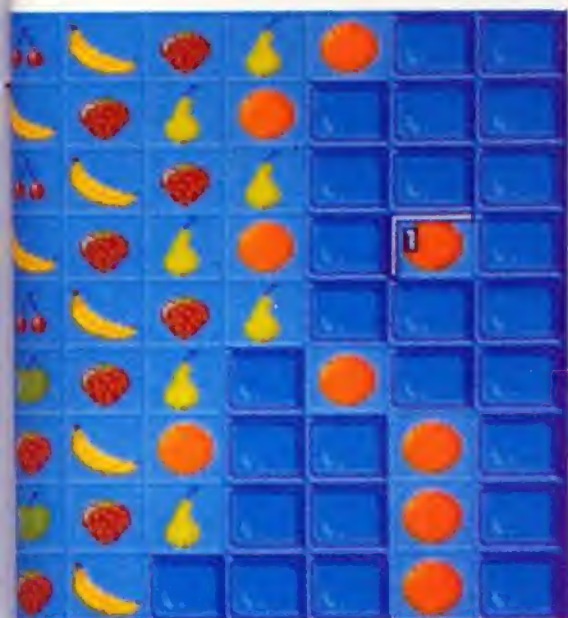
Gehirnakrobatik



BRAIN ARTIFICE

System: PC, Amiga (beide getestet), **empf. VK-Preis** ca. 60 DM, **Hersteller:** Soft Enterprises, 3579 Gilserberg, **Muster von:** Hersteller.

Ein Schiebepuzzlespiel versuchen die Newcomer aus dem hessischen Gilserberg an den Mann/die Frau zu bringen. Zumindest im Umfang weiß sich BRAIN ARTIFICE vom Gros des Genres zu unterscheiden: 500 (fünfhundert!) Level mit steigendem Schwierigkeitsgrad von kinderleicht bis fast unlösbar bietet das Game nebst Ein- und Zwei-Spieler-Modus an **einem** Computer. Ferner können bis zu acht Spieler an mehreren (durch seriell Kabel verbundene) Rechner



gegeneinander als Liga antreten, wobei das benutzte System keine Rolle spielt.

Spielerisch ist das Ganze zumindest in den ersten Levels nicht allzu berauschend, da es zu einfach zu lösen ist. Eine bestimmte Anzahl gleicher Spielsteine muß zusammengefügt werden, um eine Mauer zu bilden. Schwierigkeiten gibt es meistens dann, wenn die Steine bereits nach einigen Zügen zusammenkleben und nicht mehr ver-

rückbar sind. Später kommen einige Features wie Wandelsteine, bereits vorhandene Mauern und vieles mehr hinzu, so daß letztendlich doch der gewünschte Spielspaß entsteht. Hier beweist Brain Artifice durchaus gute Qualitäten.

Grafisch erst in hohen Levels halbwegs annehmbar, kann man den „Sound“ total vergessen. Dennoch wage ich, das Game als „empfehlenswert“ einzustufen, vorausgesetzt, man bringt die nötige Geduld mit und läßt sich nicht von den ersten Levels abschrecken. Es gibt Teureres, was weniger komplex und schlechter ist. ■

Klaus Trafford

Uli sagt:

„Weder der Amiga noch der PC werden grafisch, technisch oder in irgend einer anderen Form ausgenutzt. Zwar hat man ein paar witzige Features und 10 verschiedene Grafik-Sets eingebaut, aber auch das verleiht dem Spielprinzip keinen größeren Reiz. Wer immer noch auf Schiebepuzzles steht, dem sei's für den Preis ans Herz gelegt, alle anderen: Zilch! P.S.: Wer es kauft: Legt eine Kassette in den Rekorder, denn die auf der Verpackung gemachten Versprechungen in puncto Grafik und Sound werden nicht ganz eingehalten.“

»DÜRFTIG«

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

(PC/Amiga)

Grafik	6/5
Sound	1/3
Spielablauf	7/7
Motivation	8/8
Umfang	10/10
Preis/Leistung	8/8

»BRAUCHBAR«

BOMICO-NEWS

Ein Wort in eigener Sache an die alten Freunde von BOMICO-Spielen ... und an diejenigen, die es noch werden möchten:

Gewiß werden Sie uns zustimmen, daß man Anspruch auf erstklassige Ware hat, wenn man sein gutes Geld dafür ausgibt.

Das gilt auch und gerade für den Kauf von BOMICO-Spielen. Denn hier erwerben Sie mehr als ein erstklassiges Computerspiel - nämlich Tips und Tricks rund ums Spiel von unserer Serviceline und vor allem die Gewähr, in jeder Box eine saubere deutsche Anleitung vorzufinden.

Somit sind Sie bei inhaltlich so vielfältigen und komplexen Spielen wie Sim Earth, Spirit of Adventure, 3D Construction Kit, MIG 29 oder Sim City/Populous immer Herr der Lage.

Diesen Vorteil bieten Ihnen nicht alle Produkte, schon gar nicht die billigeren, grauiimportierten Spiele ohne deutsche Anleitung.

Es ist eben so: Qualität hat ihren Preis! Und wenn es um die Qualität von Computerspielen geht, gehen wir von BOMICO keine faulen Kompromisse ein, um vielleicht ein paar Mark billiger zu sein.

Da können Sie sicher sein.

BOMICO

IHR SOFTWARE PARTNER

Fragen zu BOMICO-Spielen?

Unsere Serviceline beantwortet sie:

Telefon (06107) 62067, Mo.-Fr. 15.00-18.00^h

Für uns ist es eine Selbstverständlichkeit:

Alle **BOMICO**-Spiele
haben eine deutsche
Anleitung.

**Bei Grauiporten finden
Sie diese Vorteile nicht!**





Anlässlich der 1200-Jahr-Feier der Stadt Schweinfurt veranstaltete das Jugendamt ein Wochenendseminar, das sich unter anderem mit konventionellen und elektronischen Spielen beschäftigte. Zu diesem Zweck fand nachmittags eine Spielbörse statt, bei der nicht nur Brett- und Fantasyspiele, sondern auch Computersoftware einen breiten Raum einnahmen. Abends mündete das Ganze in eine Podiumsdiskussion, die einen Vergleich beider Spielarten beinhaltete. ASM-Redakteur Klaus Trafford war dabei und schildert Euch seinen Eindruck.

Es war sicher die große Hitze (32 Grad Celsius!), die viele veranlaßte, lieber das nahegelegene Freizeitbad aufzusuchen als das Jugendhaus der Stadt Schweinfurt. So blieb trotz Werbung in zahlreichen Medien, Anwesenheit von Funk, Fernsehen und Presse der große Ansturm aus.

Dabei war gerade die nachmittägliche Spielbörse hervorragend organisiert worden. An vielen Tischen hatten die überwiegend jüngeren Besucher Gelegenheit, alle möglichen Brettspiele auszuprobieren, einige medizinische Geräte wie Stetoskop kennenzulernen und – in einem gesonderten Raum – alle möglichen Fantasy-Spiele zu begutachten.

Erwartungsgemäß fand aber ein Bereich den weitaus größten Anklang: Derjenige nämlich, in der es fiep-

Gute Idee, wenig Resonanz

brummte und klingelte – die Computerecke. Das Jugendamt hatte sich an ein örtliches Kaufhaus gewandt, das für die technische Ausstattung verantwortlich zeichnete. So wurden vier Ataris samt Zuhehör aufgestellt (der Amiga war nicht mehr auf Lager, und aus dem Verkauf konnte kein Gerät entnommen werden). Der Schweinfurter Computerclub „Good Byte“ stellte aus seinem Bestand einen PC und den C-64 zur Verfügung.

Damit sich auf den Monitoren etwas tat, lieferte die Kelsterbacher Software-Firma BOMICO das nötige Computerfutter. Sowohl die Mitarbeiter des Jugendamtes als auch der Vertreter von „Good Byte“ standen hilfreich zur Seite und beantworteten geduldig Fragen zu den Spielen. Allerdings hatte ich das Gefühl, daß die meisten der Spielenden nicht zum ersten Mal an einem Computer saßen, denn derartige Joystickgewandtheit lernt man nicht in ein paar Minuten.

Machen Spiele süchtig?

Die Podiumsdiskussion am Abend fand vor rund 50 interessierten Zuhörern statt und hatte zum Ziel, einen Vergleich zwischen konventionellen und elektronischen Spielen zu ziehen. Elf „Experten“ sollten in einem kurzen Statement ihren Standpunkt deutlichmachen. Experten deshalb in Führungszeichen, weil zwei der Teilnehmer noch nicht einmal ein Computerspiel selbst getestet haben, in ihren Beiträgen aber Worte wie „Suchtgefahr“ und „Mangel

an Bewegung“ und „Training der Sinnesorgane“ in den Raum warfen.

Ein dritter, dessen Sohn genau wie er sich jedoch mit Software auskennt, machte deutlich, daß sechs- bis achtjährige mit elektronischem Spielzeug überfordert wären. Nach seiner Ansicht kauften Erwachsene ihren Kindern Spielzeug, um ihr Eigentum vor ihnen zu schützen.

Ein Vertreter aus der Spielwarenbranche wußte zu berichten, daß der Umsatz an Brett- und Kartenspielen in den letzten Jahren beträchtlich zurückgegangen sei. Vielmehr seien es jetzt vor allem Spiele für den GAMEBOY, die er auf Lager haben müßte.

Die Befürworter von elektronischer Software stellten fest, daß die Zielgruppe bei Zwölfjährigen und älteren läge. Auch die anfangs eingeworfene „Verherrlichung von Gewalt“ sei keinesfalls gang und gäbe. Ferner ließe ein Mehrspielermodus durchaus zu, daß das computerbegeisterte Kind nicht allein vor dem Bildschirm sitzt, sondern mit Freunden – Kommunikation und gemeinsames Erleben fänden auch bei elektronischen Spielen statt.

Insgesamt kam man zu dem Ergebnis, daß sowohl konventionelle als auch elektronische Spiele Bestandteile der Gesellschaft seien. Man spiele ein ganzes Leben lang, nur die Art der Spiele ändere sich mit der Zeit. Es müsse gelernt werden, damit umzugehen. Verbote und Verdammung nützten überhaupt nichts...

Kommentar – Lob und Tadel

Eine glänzende Organisation zeichnete die nachmittägliche Veranstaltung aus – hier sei allen Verantwortlichen ein großes Kompliment ausgesprochen und anderen die Empfehlung zur Nachahmung gegeben.

Anders die Podiumsdiskussion: Zwei Stunden hätte sie dauern sollen, tatsächlich blieben aber nur 68 Minuten zum Diskutieren. Der Rest wurde mit (zweifelloso sehr guter, aber zu lauter und für diesen Anlaß eigentlich entbehrlicher) Musik einer Schweinfurter Band gefüllt. Auch die Fachkompetenz ließ bei einigen Diskussionsteilnehmern zu wünschen übrig. Hier wäre weniger mehr gewesen.

Ratlosigkeit machte sich breit, als der Moderator (der sich bei der Vorstellung einiger Teilnehmer mehrfach in deren Aufgabe vertat) den Teilnehmern zu Beginn mitteilte, sie mögen ihren Standpunkt in drei Minuten deutlich machen. Einen Standpunkt kann man aber nur haben, wenn man vorher informiert wird, worum es eigentlich gehen soll. Das war in den wenigsten Fällen geschehen, funktionierte dann aber doch, wobei das vorgegebene Thema „Lerneffekt von Computerspielen“ eigentlich nur am Rande gestreift wurde.

Die wenigen Zuhörer konnten wenigstens unterschiedliche Standpunkte erkennen, wobei aber auch Klischeevorstellungen zum Ausdruck kamen. Besser wäre da eine Diskussion mit den Zuschauern gewesen sowie Beantwortung eventueller Fragen. Der Versuch, diese fünf Minuten nach Ablauf der vorgegebenen Zeit starten zu lassen, scheiterte mangels Wortmeldungen.

Vertane Zeit war es dennoch nicht – dafür finden einfach zu wenige Veranstaltungen dieser Art statt. Daß Kinder und Jugendliche mehr und mehr Gefallen an elektronischem als an konventionellem Spielzeug finden, ist bekannt – an Informationen über vermeintliche Gefahren, aber auch Vorteile dieses Mediums mangelt es aber. Ein Schuh, den sich Jugendämter wie Familienberatungsstellen anziehen dürfen, letztendlich jedoch auch die Eltern, die oft aus Angst, sich blamieren zu können, sich nicht einmal in die Nähe eines Computers wagen.

Das Jugendamt Schweinfurt hat es wenigstens versucht, das allein ist schon viel wert. Elektronische Spiele sind nun einmal „in“, daran ist nichts zu rütteln. Daß dabei konventionelle Spiele auf der Strecke bleiben, liegt nicht zuletzt an der Preispolitik. So kostet das Computer-GLÜCKSRAD um die 30 DM, als Brettspiel ca. 50 DM. Und das ist nur ein Beispiel von vielen...

KLAUS TRAFFORD



Die Fantasy-Ecke war wenig besucht...

BOMICO-NEWS

Wußten Sie,

... daß Alpträume Ihnen nicht nur den Schlaf rauben, sondern Sie auch das Leben kosten können? Dies ist in **Spirit of Adventure** der Fall, wo der selbsternannte Dreamlord das Volk in Abhängigkeit hält und ihm mit seiner Droge Opitar schöne Träume verschafft. Doch wehe, wenn die Wirkung nachläßt. Dann werden die Träume zu Alpträumen, und die Betroffenen verwandeln sich in Bestien. Spüren Sie den Dreamlord auf und befreien Sie das Land von dieser Plage!

... daß Geschichte nicht nur informativ, sondern auch unterhaltsam ist? Jedenfalls bei **Bandit Kings of Ancient China**. Denn dieses anspruchsvolle Strategiespiel bietet beides: großen Spielespaß durch hohe Komplexität und fundiert recherchiertes Zeitgeschehen. Hier wird also nicht nur strategisches Denken, sondern auch die Allgemeinbildung gefördert.

... daß 1914 viele junge Männer in ihren fliegenden Kisten in den Krieg gezogen sind, ohne zu wissen, was auf sie zukommt? Testen Sie selbst, was es heißt, als Flieger an den Luftkämpfen im Ersten Weltkrieg teilzunehmen. Dieses Gefühl vermittelt Ihnen hautnah **Red Baron**: eine Flugsimulation vom Feinsten auf PC mit VGA- und EGA-Graphik und mit deutscher Anleitung.

BOMICO

IHR SOFTWARE PARTNER

Fragen zu BOMICO-Spielen?

Unsere Serviceline beantwortet sie:

Telefon (06107) 62067, Mo.-Fr. 15.00-18.00^h

Für uns ist es eine Selbstverständlichkeit:

Alle **BOMICO**-Spiele
haben eine deutsche
Anleitung.

**Bei Grauimporten finden
Sie diese Vorteile nicht!**

„Firmenprofil“ auf saftigem Rasen

Nur selten kommt es vor, daß ich mich ernsthaft sportlich kaputtmachen muß. Neben einer solchen schweißtreibenden Aktion darf natürlich auch die Arbeit nicht vergessen werden. Das „Merkwürdigste“, was ich je erlebt hatte, kam so: Ein paar Jungs aus der Hansestadt Medebach riefen mich – und ich kam, und zwar als Schiedsrichter zu ihrem Jugend-Sportwochenende. Mit dabei: Reichlich Software für die Tombola, das Arcade-Gerät XYBOTS, ein Trikot von Litti. Ein „Firmenprofil“ dieser Art (konzertierte Aktion) war bislang einmalig. Stress? Ja. Aber: Spaß hat's allemal bereitet. Warum nicht noch einmal?



Manni in Ge(l)berlaune: „Gold für den Doc!“ Ein Getränke-Großhändler und der Kreissparkassenvorstandler beobachten die Szene.



Am 29. und 30. Juni fand die Plackerei statt. Ich als Schiri, ASM als „Spender“. Vielen Dank an dieser Stelle für die Unterstützung von UNITED SOFTWARE, RUSHWARE, BOMICO und DOMARK!!! Auch Litti sei herzlich begrüßt, der ein autogrammiertes Original-Trikot rechtzeitig schickte!

Das Hauptaugenmerk der jugendlichen Freunde konzentrierte sich auf XYBOTS. Kaum einmal gab's KEINE Rangelei um einen der beiden begehrten Plätze an dem Gerät, das DOMARK aus London stellte. BOMICO-P.R.-Manager Stefan Müller leistete vorbildliche (und verständnisvolle) Hilfe bei der Koordination. DOMARK selbst „umging“ das Fußball-Spektakel, indem man andere Pitches betrat. R.B.I. II BASEBALL wurde vorgestellt.

Während ich nun als Mann in Schwarz das Einlagespiel zwischen dem Stadtrat und den Geschäftsleuten aus Medebach piff, trafen an der „Heimatfront“ (ASM-Redaktion) die neuesten Infos von THUNDERJAWS, PIT-FIGHTER, RACE DRIVIN' und SUPER SPACE INVADERS ein. Zudem wird eine weitere Sportart von DO-

Computerspiele an Xybots Leihgabe der Fa. Bomico/Domark



Nun ist „Littis“ Trikot weg...

Stadtrat – Geschäftsleute

Schiedsrichter: Manfred Kleimann (ASM-Magazin)



It's Tombola-Time: Gespannte und erwartungsfrohe Gesichter



Rund um die Uhr „belagert“ – XYBOTS

MARK „gefördert“: RUGBY – THE WORLD CUP.

Die Jungs der 'politischen Seite' (Stadträte und Landtagsabgeordnete) nahmen in den zweimal zwanzig Minuten, die ich mit den Teams vereinbart hatte, sofort das Parteibuch in die Hand. Schnell führten sie gegen die Geschäftsleute mit 2:0. Aber in der zweiten Halbzeit steigerten sich die 'Geldeintreiber' und hätten fast (mit verblicher Hilfe des Schiris!) noch den Ausgleich erzielt, zumal der 'Rat-Keeper' die Bälle stets nur wegfaustete. Ein kleiner Seitenhieb des Gegners: „Der ist bei der SPD. Der kann nicht richtig zupacken!“

Warum ich das Euch alles so haarklein erzähle? Nun, ich war stolz darauf, quasi als „prominenter“ Gast aktiv dabeizusein, den Wunsch der Jungs zu erfüllen und die 40 Minuten heil überstanden zu haben. So kam ich vom Schreibtisch mal weg, um sportliche Arbeit ASM-mäßig zu verrichten. Schön aber auf alle Fälle, daß DOMARK & BOMICO – sowie unser Verlagsleiter, der Software

außer Haus gab und Litt, der ein Trikot „bemalte“ – sich spontan hinter diese – anfängliche – Schnaps-Idee stellten.

Man kann es nicht oft genug wiederholen. Aber: DOMARK hatte bei diesem Fest den größten Anteil, was die elektronische Unterhaltung anbelangte. Gut, daß es noch Firmen gibt, die großen Aufwand betreiben, wenn auch nur ein geringer „Werbe-Effekt“ zu erwarten ist. Dies gilt nicht nur für die Londoner, sondern auch für BOMICO, bei dem „Uns Stefan“ alles in die Wege leitete, um ASM-Manni bei seinem „eigenständlichem Firmenprofil“ zu helfen.

Nachdem die irische U-17-National-Mannschaft ihr „Pflichtspiel“ gegen die Hochsauerland-Auswahl mit 2:0 gewann, begann ein Pilgerzug zum „Zelt der schönen Preise“. Die Tombola ging ihrem Ende entgegen, und ich wollte gern mal reinlauschen, wie sich die Kids bei der „Preisverleihung“ benehmen und wer das Litt-Shirt an Land ziehen würde. Gern hätte ich nämlich einen

Gewinner aus den Reihen der Jugendlichen gesehen. Leider aber zog ein „Alter“ das Große Los. Etwa die Hälfte der ungefähr 450 Zuschauer und Beteiligten waren unsere jungen Freunde, die spontan eine Art „Software-Börse“ eröffneten. Tausch war angesagt (mehr: angebrüllt). Und: Während sich das Gros dort aufhielt, schlichen sich wiederum einige andere Jungs zu XYBOTS, um nochmal ein Spielchen zu wagen. . .

Nachdem man sich bei mir bedankte, bin nun auch ich mal an der Reihe: Es hat mir viel Spaß gemacht, ASM 'schiedsgerecht' zu vertreten und an dieser Veranstaltung teilnehmen zu können. Dem „Ruf“ bin ich zum ersten Male gefolgt – aber, das war bestimmt kein Einzelfall. Nur: Macht dies nicht allzuoft, denn sonst könnt' ich mich noch daran gewöhnen. . . ■

MANFRED KLEIMANN



THUNDERJAWS



PIT-FIGHTER



R.B.I. II BASEBALL



ASM-Software-Preise waren heißbegehrte Tombola-Gewinne



Für das ASM-Shirt bitte Bestellkarte benutzen!

TRONIC Verlag ● Postfach 870 ● 3440 Eschwege



BIG VIC

System: Amiga, **Preis:** 49,90 DM (ohne Verbindungskabel), **Hersteller:** Digital Marketing, Hückelhoven, **Muster von:** Hersteller

Ein Tool für alle, die sich mit dem Gebiet Grafik beschäftigen, dürfte die neueste Entwicklung der Hückelhovener Jungs darstellen. Mit BIG VIC, wie das Wunderkind heißt, ist man in der Lage, mittels eines Kabels zwischen Amiga und einer 64er-Floppy Grafiken von einem Rechner auf den anderen zu konvertieren. Dieses Kabel (welches sich übrigens auch in Verbindung mit dem C64-Emulator nutzen läßt) kann man gegen ein geringes Entgelt bei Digital Marke-

Datenreise



Vom C-64 zum Amiga und zurück - BIG VIC.

ting bestellen. Das Programm an sich ist recht bedienerfreundlich zugeschnitten.

Man hat zu Beginn lediglich drei Optionen, nämlich:

IFF-Pack ON/OFF; damit läßt sich einstellen, ob die bearbeiteten Grafiken gepackt oder ungepackt abgespeichert werden sollen.

QUIT: Wozu diese Option dient, dürfte ja wohl klar sein.

LOAD: Hier kann man nun wahlweise ein Amiga-IFF-Picture in einem beliebigen Format laden oder aber ein C-64-Bild im Koalaformat einlesen. Anschließend kann man noch die Farben etwas nachbearbeiten und das Ganze dann wahlweise als Amiga-Grafik abspeichern,

oder aber in eines von vier verschiedenen C-64-Formaten konvertieren. Möglich sind hierbei Koalainter, OCP Artstudio (Hires), FLI (Game-Graphics-Designer) oder HIRES FLI.

Alles in allem stellt BIG VIC eine nützliche Bereicherung für Grafiker dar, die auf beiden Systemen arbeiten und sich so die Arbeit etwas erleichtern können, wie zum Beispiel bei Spiele-Konvertierungen.

Denkbar wäre auch eine Verwendung im Bereich des Desktop-Publishing, um so auch anspruchsvolle C-64-Grafiken verwerten zu können.

Peter Parker

Positiv: Einfache Bedienung, Konvertierung in verschiedene Formate möglich, ausführliches Handbüchlein
Negativ: Nichts



ROLLING RONNY

System: Amiga (getestet), Atari ST, PC, C-64, **empf. VK-Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** Starbyte, **Muster von:** Hersteller.

Immer on the road, nimmt Ronny jeden noch so schwierigen Auftrag an. Diesmal hat er einen besonders delikaten Job bekommen: In seiner Heimatstadt ging eine große und Schmuckausstellung zu Ende. Die kostbare Fracht wurde in viele kleine Schachteln verpackt, deren Transport und Lagerung Scotland Yard übernahm. Nun hatten aber die Sicherheitsleute scheinbar keinen guten Tag und verteilten die Päckchen in der ganzen Stadt. Ronny wird gerufen, und er beginnt sofort die rasende Reise durch die City. Zunächst wirft er einen Blick auf den Stadtplan. Nach jeder Teilstrecke, sprich: Level, muß er ein Stück des Weges

Rasender Rollschuh

mit dem Bus zurücklegen. Dazu muß er Geld für das Busticket verdienen. Dies geschieht zum einen durch sammeln von Pennies und zum anderen durch die Annahme von Botengängen für diverse Bürger der Stadt. Eine zusätzliche Erschwerung stellt das Zeitlimit dar, das durch Zeitboni verlängert werden kann.

Da Ronny seine Rollschuhe an hat, kann er sich zwar schnell bewegen, muß aber dabei immer auf glattem Untergrund bleiben. Energie kostet die Kollision mit den zahlreichen Feinden, die auf der Straße, auf Dächern und selbst in der Kanalisation 'rumlummeln. Dieses Gesindel kann RR entweder überspringen oder mit diversen

Waffen lahmlegen. Die Grafik von Rolling Ronny ist exzellent. Der Typ selbst ist gut animiert und die zahlreichen Feind-Sprites nicht minder.

Die Hintergründe kommen detailliert und farbenfroh, wobei das Scrolling nicht die Bohne ruckelt. Der Sound könnte besser sein, die Melodie nervt auf die Dauer doch etwas. Vom Spielspaß her bietet RR leider nicht alles, was das Spielerherz begehrt.

Abwechslung durch level-spezifische Lösungswege und ein genügend hoher Schwierigkeitsgrad garantieren eine gewisse Motivation, die aber nicht die brütende Sommerhitze vergessen läßt.

Cruiser/red.



Teilweise witzig: Ronny (hier: Amiga)

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	6
Spielablauf	7
Motivation	7
Preis/Leistung	7

»BRAUCHBAR«



**Ein Stückchen ASM
abgreifen ...**

...
**mit Eurem
SECRET
SERVICE**

SECRET SERVICE, das heißt Tips, Tricks, Lösungen, Cheats, Antworten auf Hint-Hunt-Fragen, Kopfnüsse, Karten, und so weiter und sofort et cetera - p.p.

*Das Honorar ergibt sich aus Umfang und Art der Einsendung, beträgt aber mindestens 20,- DM, nach oben sind kaum Grenzen gesetzt!

AMIIGA
Köln **91**

KölnMesse
Halle 7
Stand-Nr. A32
31. 10. - 03. 11. 1991
(31. 10. 91 Fachbesuchertag)
Bitte besuchen Sie uns.

Austüfteln, aufschreiben, abschicken & absahnen ... Ob ASM, ob SPECIAL - jeder veröffentlichte Beitrag zum **SECRET SERVICE** wird ab sofort honoriert!* Es liegt alles in Eurer Hand ...
Don't forget: Absender, System und natürlich uns ...

**ASM, SECRET SERVICE,
POSTFACH 870,
3440 ESCHWEGE**

BOMICO PRÄSENTIERT:

AB

05.10.1991

BEI IHREM HÄNDLER

Deutschlands führendes Softwaremagazin

"ADVENTURE MIT
KLASSE UND
VERSTAND"

ASM 2/91

PROJEKT PROMETHEUS:

Ein Rollenadventure mitten im Universum, bei dem Sie als Captain Marc Adams ein Raumschiff mit lebenswichtigem Material sicher zur Erde bringen sollen.

Das Überleben der Menschheit hängt von Ihnen, Ihren Ideen und Ihrer Entschlossenheit ab. Beweisen Sie Mut und Geschicklichkeit, und führen Sie das Projekt erfolgreich zuende.

PROJEKT PROMETHEUS:

Ist garantiert ein galaktisches Spielvergnügen; jedoch nicht nur für

PROMETHEUS

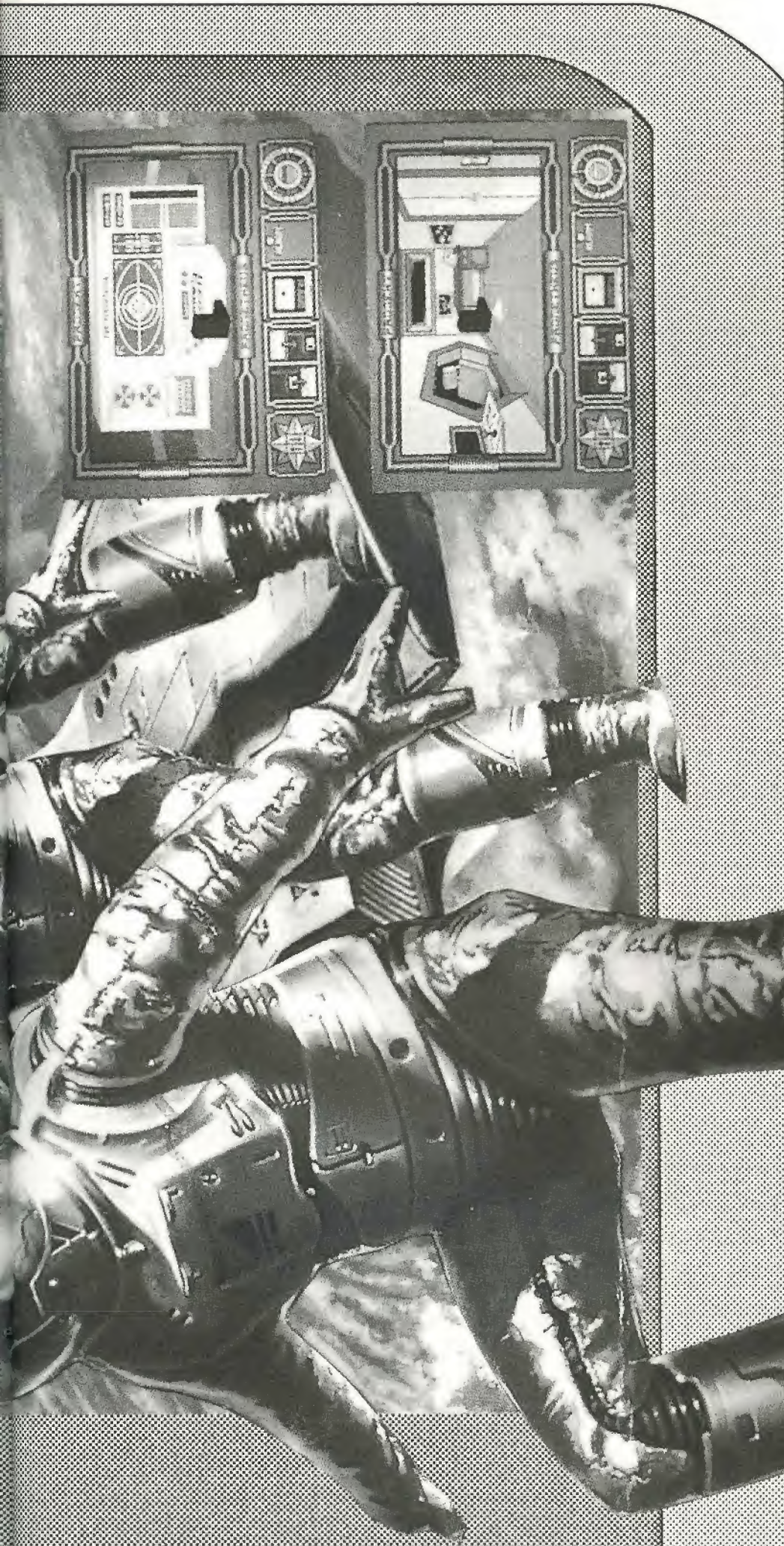


AUßERWÄRTIGKEIT, GEMÄß D. S. O. KROCKT IST
PROJEKT PROMETHEUS hier auf
Erde im Handel und somit auch für
unsere Species zu haben!

PROJEKT PROMETHEUS:

Ist mit kompletter deutscher Benut-
zerführung und daher spielend leicht
zu bedienen.

Sie steuern Ihren Helden durch
Eingabe einfacher kurzer Sätze oder
mittels einer Kompaßrose.



Copyright by BOMICO GmbH

BOMICO-Serviceline

Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen?
Möchten Sie Tips zum Spielablauf?

Unsere Spielexperten helfen weiter!

Mo-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Anruf genügt!
Tel.: 06107/62067.

Am Südpark 12 · 6092 Kelsterbach

Schriftliche Anfragen nur gegen DM 3,50 Rückporto

BOMICO

IHR SOFTWARE PARTNER

Überflüssig wie das Vorbild . . .



OPERATION DESERT STORM SCENARIO DISK

System: PC mit F-15 STRIKE EAGLE II als Hauptprogramm, **empf. VK-Preis:** ca. 85 DM, **Hersteller:** MicroProse, Hunt Valley, U.S.A., **Muster von:** Hersteller.

Sie haben es doch gemacht! Die Toten (auf der Verliererseite) sind zwar

noch nicht gezählt, da die ganze Sache für die eigene Seite jedoch glimpflich ausgegangen ist, darf es ans Abkassieren gehen. Nachdem CNN den Golfkrieg schon als Medienereignis in die Glotze gebracht hatte, darf der geneigte Computerspieler mit der neuen Szenario-Disk, OPERATION DESERT STORM SCENARIO DISK, von MICROPROSE zu F-15 Strike Eagle den Krieg nun auch am eigenen Monitor nachspielen.

Irgendwelche Neuheiten? Auf der technischen Seite nur wenig, außer daß verbesserte Treiber für die

Soundkarten mitgeliefert werden und im Desert Storm-Szenario nun auch wie bei F-19 Nachtflüge möglich sind.

Und der Inhalt? Nun ja, ein paar neue Waffensysteme, die etwas andere Flugweisen notwendig machen und natürlich die neuen Szenarien. Dies sind zum einen die bereits in F-19 enthaltenen Europa- und Nordkap-Szenarien und, aus gegebenem Anlaß, das Irak-Szenario. Dort darf man entweder acht 'historische' Missionen nachfliegen oder sich in gewohnter Manier Aufgaben stellen lassen. Der Rest der Sache

entspricht den bisherigen Features des Hauptprogramms, welches für den Betrieb notwendig ist. Als Zusatzdiskette mit neuen Fluggebieten sicherlich akzeptabel, der Anlaß und die zeitliche Distanz sind mehr als geschmacklos.

Allerdings werden wir mit sowas wohl noch öfter rechnen müssen, M1 Tank Platoon und andere computerisierte und im Golfkrieg erfolgreiche Waffensysteme werden wohl im Laufe der Zeit auch mit solchen Erweiterungen aufwarten ..

MICHAEL ANTON

Total auf Ramsch gesetzt!



PC-SKAT

System: AT, XT (MDA, Hercules, CGA, EGA, VGA - bei MS-DOS 3.0 oder höher), **empf. VK-Preis:** 79 Mark, **Hersteller:** Softshop GmbH, Duisburg, **Muster von:** Softshop, Sonnenwall 83, 4100 Duisburg 1.

Der MSV (Duisburg) ist nun aufgestiegen; SOFTSHOP (ebenfalls Duisburg) ist, was die Produktion eines PC-SKAT-Spiels anbelangt, immer noch in der Amateurklasse. Der Grund liegt „auf der Hand“: billige Grafiken,

unhandliche Bedienung und mäßiges „Spielverständnis“. Die Worte sind hart, aber die „Karten lügen nicht!“

Als alter Skat-Bruder habe ich mir das Ding natürlich sofort rangezogen, um zu prüfen, ob ich mal „ohne Zweien“ einen schönen Abend verbringen kann. Nun, das Geschehnis habe ich auf einen (Arbeits-)Tag verlegt und mußte mit Erstaunen feststellen, daß man zu übersteuertem Preis ein wahrlich nicht „ansehnliches“ Spiel auf den Markt werfen will.

Einige Kurzinformationen, aus denen man sich selbst ein Bild machen kann:

Spiel 1:

Hab' ein nettes Blatt. Je drei Asse und die dazugehörigen Zehnen. Der Rest ist Füllware, so daß ich nach Aufforderung reize. Schon bei 18 bekomme ich den Skat, den ich mir anschau und wieder - nach komplizierter Art wieder drücke. Das Spiel heißt für mich „Grand ohne Vieren“, den ich aber leider mit 52 verliere. Zu meinem Entsetzen erkenne ich nach dem Spiel (Service-Einblendung), daß

Spieler drei nicht weniger als die drei Alten plus 'ne gehörige Kreuz-Fackel hat. Leider aber reizte er nicht mit!?!?!?

Spiel 2:

Diesmal verfüge ich über 'nen Karo-Jungen und 'ner hübschen Herz-Flöte. Wiederum geht das Spiel bei 18 an mich. So freu' ich mich, finde noch ein weiteres Herz im Skat und zocke die beiden Unsichtbaren locker ab.

Spiel 3:

Erneut krieg' ich das Spiel bei 18, obwohl ich es eigentlich gar nicht wollte. Zumal hatte Spieler 2, wie sich nachher herausstellte, zwei Jungs und fünf Kreuz lang! Reizte aber nicht!?!?! Dennoch holte ich mir auch dieses Spiel (mit 62 Punkten), weil meine Gegner sich mehr als nur dämlich verhielten.

Spiel 4:

Ratet mal. . . Ja, wieder erhalte ich bei den passiven Dummköpfen das Spiel bei 18. Das war nun wirklich ein Test. Ich versuche ein billiges Karo und verliere mit 48. Das Traurige daran: Die beiden gebunkerten Zehnen werden nicht gezählt!?!?! Schwamm drüber. . .

Spiel 5:

„Null“ heißt mein nächster Versuch - aus lauter Verzweiflung -, um die Jungs aus der Reserve zu locken. Doch: Ich krieg's schon wieder bei 18. Noch merkwürdiger: Trotz blanker Dame und Karo-König sowie Neun schaukel ich das Ding nach Hause. Irre!

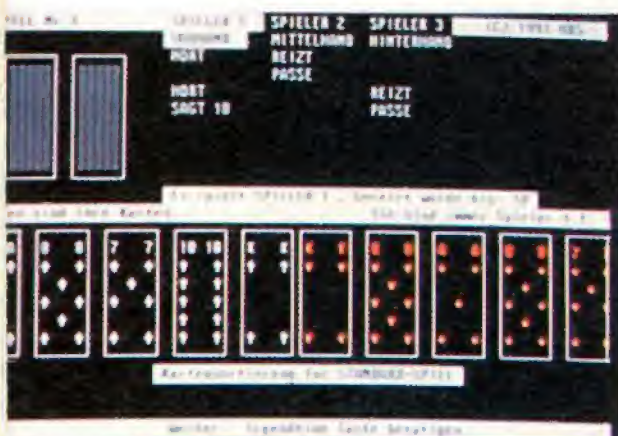
So spiele ich immer weiter und weiter, und ich würde heute noch dabei sein, wenn mir Kollege Klaus nicht die Info rüberreichte: „Über BTX *WDR* (WDR-Computerclub) ist ein Skat-Spiel (mit besseren Grafiken!) als Telesoftware kostenlos abrufbar!“. Ich stellte nicht nur das Spiel ein, sondern auch fest, daß ich mein Glück bei Versteigerungen versuchen sollte. Das „erste Angebot“ (18) erhält den Zuschlag. . .

Manfred Kleimann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	1
Bedienung	1
Spielstärke	1
Motivation	2
Preis/Leistung	1

»MIES«



Äußerst dürftige Grafik „bei 18“!



GOLDEN CLASSICS

Limitierte Auflage auf goldener Diskette*

Sie haben Gold in den Summer Games und in den Summer Games II gewonnen - jetzt sind die WINTER GAMES an der Reihe! In einer vollkommen realistischen Winterlandschaft können Sie in sechs aktionsgeladenen Disziplinen gegen Ihre Freunde oder den Computer antreten. Die Medaillenjagd geht weiter... mit allem, was dazu gehört: Strategie, Geschicklichkeit, Können - und mit dem Prunk der großen Zeremonien!

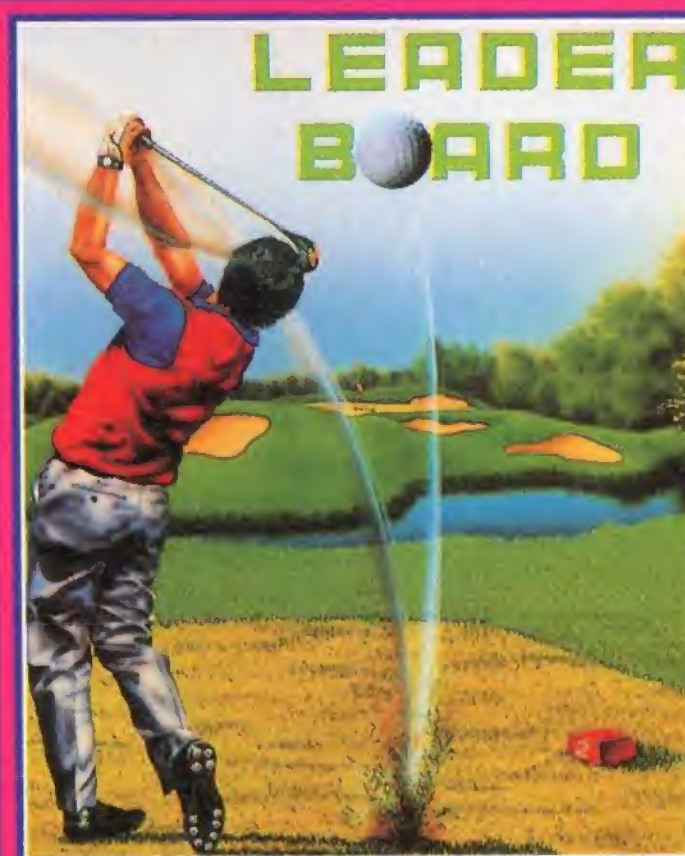


VOL. 1



- ▶ Wintersportarten: Bobfahren, Skispringen, Eislaufen, Eistanz, Trick-Ski u. Biathlon.
- ▶ Eröffnungs- und Schlußzeremonie, Medaillenverleihung mit Nationalhymnen.
- ▶ Wettbewerb gegen Computer oder bis zu 8 Mitspielern.
- ▶ Einzigartige Joystick-Steuerung erfordert Geschick und Können.

Willkommen in der spannenden Welt der Profigolfer mit LEADER BOARD. Mit realistischen 3-D-Bildern, in denen sich die Teilnehmer mit Strategie, Konzentration, sowie Körperbeherrschung durch verschiedene 18-Loch-Spielbahnen hindurchkämpfen, um unter die festgesetzte Schlagzahl zu kommen. Ohne Zweifel das wirklichkeitsgetreueste Spiel auf dem Markt. LEADER BOARD ist ein Simulator, der Ihnen eine echte Perspektivenansicht auf Ihr Spiel erlaubt. Das Spiel umfaßt drei Schwierigkeitsstufen. Vom Amateur zum Profispieler!



VOL. 2



- ▶ 1 bis 4 Spieler
- ▶ Wahl des Schlägers, der Distanz, der Schlagart (Linksschlag, Rechtsschlag, Putten u.s.w.)
- ▶ Realistischer Sound
- ▶ Joystick-Steuerung
- ▶ Auswahl von 18-Loch-Spiebahnen
- ▶ Automatische Punktezahl

***Die GOLDEN CLASSICS Reihe präsentiert
Ihnen Klassiker in limitierter Auflage mit Serien-Nummern
auf goldfarbenen Disketten.
Weitere Titel folgen im Herbst.**

C64

Eins, zwei, drei im Sauseschritt . . .

... läuft die Zeit, wir laufen mit. So oder ähnlich müßte RUSHWAREs Motto lauten. Der Kaarster Großhändler (neudeutsch: Distributor), dem die Eile schon im Namen geschrieben steht, ist ständig in Bewegung. Neue Firmen erfordern neue Mitarbeiter. Der Kundendienst wächst, und die Umwelt soll durch Computerspiele weniger belastet werden. Ein stolzes Programm. Was sich im einzelnen in Kaarst tut, hat die ASM für Euch vor Ort erkundet.

Von der Marketingabteilung charmant geführt, begann unser Streifzug durch die Firmenlandschaft. *Christiane Dupuis*, sowie ihre Kolleginnen *Tina Bober*, *Lydia Hagbin* und *Nicola Krings* sorgen für Spielenachschub und halten neugierige Journalisten auf Trab. „Kopfjägerin“ *Susanne Dieck* dagegen setzt ihre Spürnase auf vielversprechende ausländische Firmen an, mit Erfolg, wie die Abschlüsse mit den Rollenspielern von *Sir-Tech*, *New World Computing* und Actionveteran *Andrew Hewson* beweisen. Dessen neue Firma *21ST CENTURY SOFTWARE* hat gerade *Nebulus 2* für den Amiga veröffentlicht. Demnächst soll die Schießorgie *Rubicon* auf 16-Bitern starten.

Neu dazugestoßen ist auch *GREMLIN*, deren riesiges Winterprogramm so manches Spielerherz höher schlagen läßt. Diagnose an anderer Stelle. Mit drei Actiontiteln gibt *IDEA* aus Italien seinen Einstand. *Dragon Fighter* scrollt hünenhafte Sprites durch Fantasygefilde, während deutsche *Sturmtruppen* sich tapsig durch den Weltkrieg schlagen. Beides erscheint auf dem Amiga, während die abstrakte Uhrwerkhatz *Klik-Clak* gleich für Amiga, C 64 und PC vorgesehen ist.

Fantasyfreunden ist der



Gruppenbild mit Herr. Rushwares Marketing. – Damen Nicola Krings, Lydia Hagbin, Tina Bober und Christiane Dupuis (v.l.n.r.) mit ASMLer Guido Alt.



Ins Netz gegangen: Andrew Hewson (li.) und Peter Haward (re.) von 21st Century mit Susanne Dieck (2. v.re.).

Name Rushware ohnehin geläufig: *SSI*, *Sir-Tech*, *Mindscape*, *Origin* und *Lucasfilm* werden alle durch Kaarst vertreten. Frankreich ist durch *Loriciel* und den dortigen Großhändler und Hersteller *UBI-Soft* vertreten. Dazu gesellen sich von *Activision* bis *Electronic Zoo* zahlreiche andere Softwarehäuser.

Wer Stunden in der heimischen Pilotenkanzel zubringt, wird sich schon oft

nach einem sturmfesten Joystick gesehnt haben. Der Ruf verhallt nicht ungehört, denn ab sofort vertreibt Rushware zusätzlich zur Anwendersoftware und Produkten von *Roctec* und *Konix* die gesamte Palette von *CH-PRODUCTS*. Die Joysticks, vom *Mach I* über den *Mach IV* bis hin zum *Flightstick*, sind in den USA der Renner des Jahres. Äußerlich konservativ, sind die Knüppel unverwüst-

lich und rollen zur Zeit das gesamte amerikanische Testfeld auf. Zusätzlich gibt es zwei *Gamecards* und eine stationäre, Trackball-artige *Rollermouse*.

Geschäftsführer *Jürgen Göldner* zeigt sich mit dem bisherigen Jahresverlauf zufrieden. Seiner Einschätzung nach macht der deutsche Markt alleine 30 bis 45 % der Verkäufe von englischen und US-amerikanischen Firmen aus. Umgekehrt sind 60 % der von Rushware vertriebenen Titel ausländischen Ursprungs. Adventures sind der große Renner. Seit dem Herbst 1990 verkauft Rushware auch in den neuen Bundesländern.

Obwohl Spiele für den C 64 am begehrtesten sind, läßt sich der Absatz für die anderen Rechner gut an. Die Zukunft sieht Göldner im Medium CD-ROM: Fast unbegrenzter Speicherplatz erlaubt filmartig epische Handlungsstränge bei Konzertsaklang. War *Wing Commander* nur der Vorspann?



Geschäftsführer Jürgen Goeldner hat gut lachen.



800 km ohne Pause – das Autotelefon wurde nicht gebraucht . . .

Seit kürzlich angebaut wurde, ist unter Rushwares Dach auch Platz für „Einlieger“. Das frisch gegründete MINDSCAPE DEUTSCHLAND betreut *Nintendo-Module*. Knüller ist natürlich das *Miracle*, ein Musiklehrprogramm für das NES. Kommende Spiele für die Konsole: *Captain Planet*, *Roadblasters*, *Gauntlet II*, *Days of*

Thunder, *Loopz* und *Paperboy*. Bis auf die ersten zwei werden alle Titel auch für den Game Boy erscheinen, dazu *Marble Madness* und *Klax*.

Wie wird es weitergehen? Durch Kundendienst (heißen Draht, deutsche Anleitungen) und schnelles Liefern sieht Rushware sich für die Zukunft gut gerüstet. Ei-

nen weiteren Plus-, vielmehr einen Grünen Punkt, will man sich demnächst holen. Noch bevor im nächsten Jahr die Verordnung in Kraft tritt, nach der Verpackungen aus einheitlichem Material sein müssen, wollen die Kaarster von Plastik auf Pappe umstellen. Die „Aktion Grüner Punkt“ soll Ende September anlaufen. Anleitungen sollen künftig, wie bei den SSI-Übersetzungen, nur noch auf Recycling-Papier gedruckt werden. Göldner: „Wir hoffen, daß die Kollegen mitziehen. Die Imageverbesserung von Computerspielen dient schließlich der ganzen Branche.“ Hoffentlich wird das Vorhaben recht erfolgreich. ■



Spielers Traum: Software, so weit das Auge blickt.



Ideas STURMTRUPPEN (16-Bit)



Sein Wort hat Gewicht: Verkaufschef John Kellas.

EVA HOOGH

GAMME Ausgabe 10/91

Das C64-Spielemagazin auf Diskette

Für nur DM 7,90

Super Gewinnspiel in dieser Ausgabe!

I Want More Diamonds
Actionreiches Jump&Run-Game

Mindbreaker
Memory einmal ganz anders

Tiffany
Der Spielautomat

Brandaktuelle Tests und News!

DIE HITS FÜR DEINEN C64

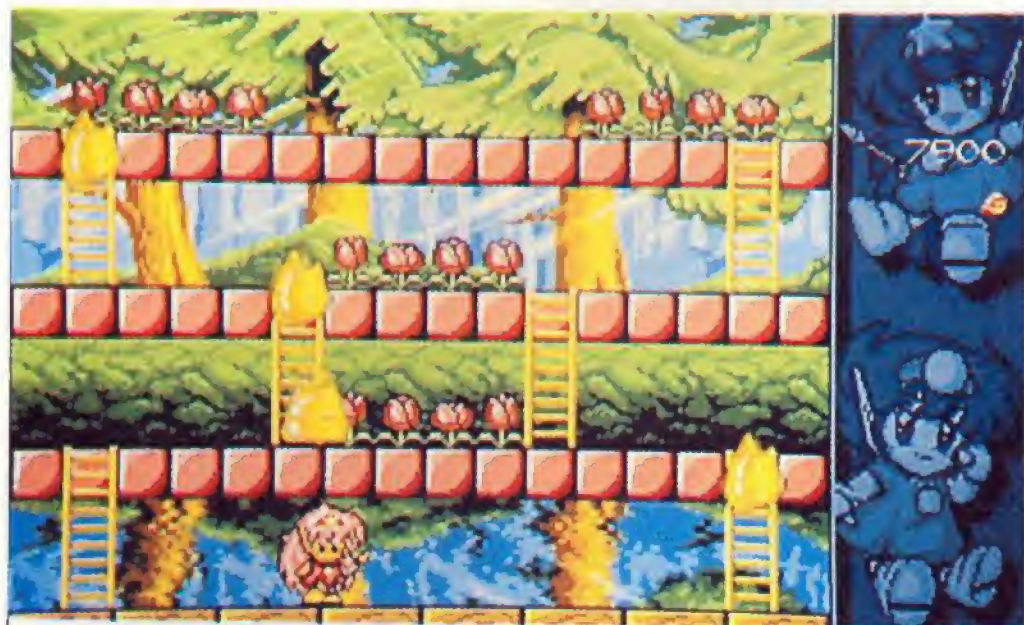
Hochwertige Games,
exklusive Demos,
Spieletests,
Tips und Tricks,
Crackernews,
Wettbewerbe u. vieles mehr -

Jeden Monat **Neu** auf Diskette!

Für nur DM 7,90 im Zeitschriftenhandel.

Fix und Foxi . . .

... standen Pate beim Design der Ohren von Tam und Rit, den Helden von RODLAND. Aber trotzdem können sie ihre ursprünglich japanische Herkunft nicht leugnen, denn sie haben die gleichen Augen wie Heidi.



RODLAND - ein munteres Plattform-Spielchen.

Die Story von RODLAND, das unter dem Label STORM veröffentlicht wird, ist schnell erzählt. Sie ist nach dem immer häufiger vorkommenden Muster „Mami ist entführt worden“ gestrickt. Klar, daß dir beiden braven Sprößlinge sofort losseilen, um das Mütterlein aus dem Turm, in dem es gefangengehalten wird, zu befreien.

Hierbei geht es erstaunlich unblutig zu, obwohl es ganze Heerscharen von Monstern zu beseitigen gilt. Sie werden mit dem Zauberstab, den beide Helden als Hauptwaffe mitführen, paralysiert. Sollte es einen der Helden erwischen, erliegen sie ihren Verletzungen nicht etwa in einer Lache von Blut, sondern ent-

schwinden dem Screen in einer Art „Engelsgestalt“.

Die uns vorliegende spielbare Demo war von grafisch recht guter Qualität, während der Sound ein bißchen dürrig daher kam. Die endgültige Version soll über vierzig Räume verfügen, in denen achtzehn unterschiedliche Gegner und vier verschiedene Endgegner zu überwinden sind.

Dieses vormalige Automatenenspiel wird in seiner endgültigen Version für Amiga, Atari ST, C 64, Spectrum und Amstrad erhältlich sein. Der Preis steht momentan noch nicht fest; wir arbeiten daran.

DIRK FUCHSER

30 Mann und die fliegende Kartoffel

Rugby ist eine der Sportarten, die bei uns in Deutschland nie so richtig populär geworden ist. Auf der Insel ist es einer der Pflichtsportarten auf dem College, ein harter Sport, der die „englischen Tugenden“, wie es einmal Eric Blair (George Orwell) erwähnte, verkörpert (so wie die Englische Bulldogge stur, aber mutig, tapfer und von großer Zähigkeit). Da einige Kings of England mal aus dem Hause Hannover kamen, ist die deutsche Verbeugung vor diesem „Kontaktsport“ wohl auch in diesem Raum noch zu finden. Der Meister 1991 kommt, soweit ich informiert bin, aus Hannover (Linden). AUDIOGENIC versucht nun, mit WORLD CLASS RUGBY die Unsrigen von diesem Ballspiel zu überzeugen.

Der „Rugby World Cup '91“, bei dem auch ein deutsches Team gemeldet ist, war wohl Anlaß für das Londoner Haus AUDIOGENIC, ihr WORLD CLASS RUGBY vorzustellen. Auf den ersten Blick erinnert das Manager/Action-Teil an Kick-Off, was die Darstellung des Feldes, der Cracks oder des Scanners anbelangt: Eine weite, offene Fläche (pitch), die schier grenzenlos erscheint und in der sich die Team-Gefährten tummeln.

Die „Kartoffel“ (der Ball) ist von den jeweils 15 Jungs pro Team heißbegehrt. Das geht soweit, daß man einen mit dem Ei unter dem Arm davoneilenden Knaben rüde (aber regelgerecht) von den Beinen holt. Anschließend „versammelt“ man sich, um aus dem Gewühl heraus

den Ball zum freistehenden Mitspieler zu passen.

Es gibt bei WORLD CLASS RUGBY (ST- und Amiga-Fassungen angeschaut) eine echte Zwei-Spieler-Option. Die Akteure auf dem Feld sind sehr einfach zu führen (was für die Stick-Steuerung spricht). So kann man geschickt laufen, den Ball genau zum Mitspie-

ler passen oder aus der Verlegenheit heraus weit kicken.

Bei meinem Spiel (Australien) gegen Frankreich stellte ich mich mit Verzückung fest, wieviel Spaß Rugby bereiten kann, wenn man die richtige taktische Marschroute besitzt: Nicht zu lange mit dem Ball laufen, lieber Paßspiel betreiben, „Long-Line“ die Kartoffel verteilen, um sich

stückchenweise Feldvorteile zu schaffen. Mit der richtigen Parallel-Anordnung (oder Fächerung) ist man der sogenannten Mal-Linie nicht weit entfernt. Wenn man den Ball hat, rüber und die Murrel zu Boden bringen. Das ergibt 4 Punkte. Zusätzlich darf noch mal getreten werden. Das heißt: Eine Art Elfer, bei dem die fliegende Kartoffel über die Torstange bugsiert werden muß. Bei gelungenem Versuch erhält man weitere 2 Punkte.

Nun, das AUDIOGENIC-Produkt ist noch nicht ganz fertig. Doch: Die Ausführung und der Manager-Teil lassen hoffen, daß auch wir viel Spaß mit dieser Art von Sport haben werden. Ich werde berichten . . .

MANFRED KLEIMANN



Gerangel um die Kartoffel

(Foto: ST)

Kartoffeln im Weltall



**MEGA-
ROIDS**

System: Amiga, empf. VK-
Preis: ca. 50 Mark, Her-
steller: Magic Soft, 2320
Plön/Holstein, **Muster**
von: Leisure Soft, 4703 Bön-
nen.

Entweder leben die Programmierer der Firma MAGIC SOFT noch in den frühen 80ern und somit in dem Glauben, der Amiga ist soeben erfunden worden; oder sie haben einfach kein Interesse daran, an ihren Games 'ne Mark zu verdienen. Denn das, was von diesem Softwarehaus bei uns ankommt, sieht meist sehr abgekupfert aus. Ein kleiner Tip für das Plöner Team: Außer den Magic-Soft-Tests auch den Rest der ASM lesen, um sich so zu informieren, wie weit der Softwaremarkt seit 1983 fortgeschritten ist!



Kaum Spannung...

Harte Worte? Kaum - nur gerecht. Denn das neueste Produkt MEGARIDS ist gleichzeitig eine der ersten Spieleproduktionen der Firma Atari für das Atari VCS 2600. Ihr könnt Euch an dieses Ding nicht mehr erinnern? Kein Wunder, ist ja auch der letzte Schnee von gestern. Jedenfalls gab es für diese Video-Konsole das Spiel Asteroids. Als 1985 der Amiga geboren wurde, hat man das Spiel auch für den 16Bitter umgesetzt. Leider scheint man das in Plön nicht gewußt zu haben, denn dort ist es der neueste Renner.

Um den Spielablauf noch mal kurz zu umreißen: Mit einem Raumschiff sollen kreuz und quer über den Bildschirm fliegende Asteroiden zerschossen werden, die sich in immer kleiner Stücke zerteilen. Auf der Verpackung lockt man mit Sprüchen wie: „Megadroids ist ein schnelles Actionspiel. Über 32 Farben erscheinen gleichzeitig auf dem Bildschirm... 50 bewegte Objekte bewegen sich absolut ruck- und flimmerfrei... erzeugen Dimensionen, von denen ein Computerbesitzer nur träumen kann.“

In unserem Geschäft hört man ja oftmals maßlose Übertreibungen, aber das... Für den Amiga sind 32 Farben ja wohl kein Problem mehr (zumal wenn sie in Standbildern dargestellt werden). Von „schnell“ kann auch keine Rede mehr sein. Sobald sich viele Objekte auf dem Screen befinden, halbiert sich die Geschwindigkeit - man spielt in Zeitlupe. Wie originell! Außerdem läßt sich das Raumschiff nur in acht Richtungen drehen - heutzutage sind 32 Standard! Die Asteroiden sehen aus wie Kartoffeln, und die Hintergrundgrafiken wiederholen sich ab Level fünf. Ebenso hinfällig wie die Angaben auf der Verpackung, sind auch die Angaben in der Anleitung. Die Tastaturbelegung funktioniert nämlich nicht. So könnt Ihr weder eine Pause machen, noch die Musik oder das gesamte Game abbrechen.

Ich kann Euch nur raten:
Finger weg!

Sandra Alter

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	3
Sound	7
Spielablauf	uralt
Motivation	3
Preis/Leistung	4

»PEINLICH«

KaroSoft

Jürgen Vieth

AMIGA

3-D-Construction-Kit, kpl. deutsch	125,90	Indiana Jones (Grafik Adv.) kpl. dt.	69,00
Airbus A 320, kompl. deutsch +	99,00	Kings Quest V 1 MB	89,00
AMOS, Game Creator, incl. Runtime	105,00	Lemmings, Anleitung deutsch	64,00
AMOS-Compiler	59,00	Loom, komplett deutsch	75,00
AMOS 3D	82,50	M 1 Tank Platoon, Handb. deutsch	75,00
Amour - Geddon, Anltg. deutsch	64,00	Maniac Mansion, kpl. dt.	69,00
Bandit Kings, 1 MB	89,00	Manchester United Europe, dt.	64,00
Bane of the Cosmic Forge, 1 MB	89,00	Master Golf, Handbuch deutsch +	86,50
Bard's Tale III, Handbuch deutsch	64,00	Mercs, Handbuch deutsch	67,00
Big Business, Handbuch deutsch	55,00	MIG 29, Handbuch deutsch	79,50
Bundesliga Manager, kpl. deutsch	55,00	Monkey Island, kompl. deutsch, 1 MB	74,50
Bundesliga Manager professional +	74,50	N.A.M., komplett deutsch	74,50
Cadaver, komplett deutsch	67,00	Outrun Europe, Anleitung deutsch +	64,00
Cadaver Level Disk, deutsch	39,50	PGA Tour Golf, Handbuch deutsch	64,00
Centurion Def. of Rome, deutsch	64,00	Pirates, deutsches Handbuch	66,00
Cruise for a Corps, Handb. deutsch	74,50	Powermonger, Handbuch deutsch	71,50
Das Boot, Handbuch deutsch	74,50	R-Type II +	67,00
Dungeon Master, kpl. deutsch, 1 MB	72,50	Railroad Tycoon, kpl. deutsch, 1 MB	74,50
Elvira, komplett deutsch 1 MB	74,50	Return of Medusa, komplett deutsch	69,00
Enchanted Land, Anleitung deutsch	67,00	Silent Service II, 1 MB, Handb. dt. +	86,50
Eye of the Beholder 1 MB	74,50	SIMCITY u. Populous, Handb. deutsch	74,50
Fate-gates of Dawn, kompl. deutsch	74,50	Sim Architecture I u. II, Hdb. dt. je	39,90
F 15 Str. Eagle II, Handb. dt. 1 MB	74,50	Space Quest III, kompl. deutsch	89,00
F 16 Falcon, Handbuch deutsch	79,00	Spirit of Adventure, komplett dt.	69,00
F 16 Mission-Disk I u. II dt. Hdb. je	55,50	Their finest Hour, dt. Anleitung	75,00
F 19 Stealth Fighter, Handbuch dt.	75,00	Transworld, kompl. deutsch	69,00
Flames of Freedom, Anltg. deutsch +	74,50	UMS II, Handbuch deutsch 1 MB	74,50
Flight of the Intruder, Handb. dt. +	79,00	Wolfpack, Handbuch deutsch 1 MB	75,00
Grand Prix (Formel I), Handb. dt. +	81,50	Zak McKracken, kpl. deutsch	67,00
Great Courts II, Anleitung deutsch	69,00	Speicherkarte 512KB/Uhr/abschaltb.	99,00
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, kpl. dt.	99,00	X-Power professional Cartridge	229,00
Kathedrale, komplett deutsch	89,00	X-Copy II prof. Vers. 3.4	79,00
Larry III, komplett deutsch 1 MB	89,00		

AMIGA - CDTV

Hound of Baskerville	74,50	Sim City, deutsche Anleitung	74,50
Lemmings	71,50	Women in Motion	74,50
Psycho Killer	74,50	Wrath of the Demon	71,50

ATARI ST

3-D-Construction-Kit, kompl. dt.	109,00	Kaiser, Comp. u. Brettspiel, dt.	99,00
Airbus A 320, komplett deutsch +	99,00	Lemmings, Anleitung deutsch	64,00
Bundesliga Manager, kpl. deutsch	59,00	M 1 Tank Platoon, Handbuch deutsch	75,00
Cruise for a Corps, Anltg. dt. +	74,50	Master Golf, Handbuch deutsch +	86,50
Das Boot, Anleitung deutsch +	74,50	Maniac Mansion, komplett deutsch	69,00
Dungeon Master, kpl. deutsch	69,00	Mercs, Anleitung deutsch +	67,00
Chaos Strikes Back	69,00	MIG 29, Handbuch deutsch	79,50
F 15 Str. Eagle II, Handb. dt.	74,50	Monkey Island, komplett deutsch	74,50
F 16 Falcon, dt. Handbuch	74,50	N.A.M. Handbuch deutsch	74,50
F 19 Stealth Fighter, Handbuch dt.	75,00	Outrun Europe, Anleitung deutsch +	64,00
Flight Sim. II, komplett deutsch	82,50	Pirates, Handbuch deutsch	65,00
Flames of Freedom, Anltg. dt.	74,50	Powermonger, Handbuch deutsch	71,50
Flight of the Intruder, Handb. dt.	79,00	Railroad Tycoon, Handb. deutsch	74,50
Gods, Anleitung deutsch	64,00	Sim City u. Populous, dt. Handbuch	74,50
Great Courts 2, Anleitung deutsch	69,00	STOS - The Game Creator, deutsch	49,00
Kick Off II, dt. Anleitung	56,00	Their finest Hour, dt. Anleit. 1 MB	75,00
Final Whistle, dt. Anleitung	39,00	Trans World, komplett deutsch	69,00
Loom, kompl. deutsch	75,00	UMS II, deutsches Handbuch	74,50
Indiana Jones (Grafik Adv.) kpl. dt.	69,00	Zak McKracken, kpl. deutsch	69,00

IBM

3-D-Construction-Kit, kpl. deutsch*	125,90	M 1 Tank Platoon, Handb. deutsch *	88,00
Airbus A 320, komplett deutsch * +	99,00	Maniac Mansion, kpl. deutsch *	69,00
Airline Transp. Pilot (SubLogic) *	89,50	Mario Andretti's, Handb. deutsch *	71,50
Bandit Kings of China *	89,00	Martian Dreams (Origin) *	82,50
Castles, Handbuch deutsch *	79,50	Megal fortress + *	a. A.
Chuck Yeager's Air Combat, Hdb. dt. *	79,50	Monkey Island, kpl. dt. VGA HD *	89,50
Civilisation, Handbuch deutsch + *	89,90	Monkey Island, kpl. deutsch EGA *	74,50
Command HQ, Handbuch deutsch *	81,50	Railroad Tycoon, dt. Handbuch *	89,90
Corporation, Handbuch deutsch *	81,50	Red Baron, kompl. dt. VGA *	89,00
Cruise for a Corps, Handb. dt. * +	74,50	Rise of the Dragon, kpl. dt. + *	89,00
ELITE plus, Handbuch deutsch VGA *	89,50	Secret Wrappings of the Luftwaffe * +	89,90
Elvira, komplett deutsch	95,00	Silent Service II, Handb. dt. *	86,50
Eye of the Beholder *	74,50	Sim Earth, deutsch *	95,00
F 117 A Nighthawk (Stealth F.2.0) + *	89,90	SimCity u. Populous, Handb. dt. *	74,50
F 14 Tomcat + *	89,90	Space Quest III, kpl. deutsch!! *	89,00
F 15 Strike Eagle II, Handbuch deutsch *	89,90	Space Quest IV VGA oder EGA *	je 89,00
F 15 Desert Storm Scenery Disk *	39,90	Spirit of Adventure, Handb. dt. *	74,50
Flames of Freedom, Handb. dt. * +	89,90	Their finest Hour (Battle of Brit.) *	75,00
Flight Sim. 4.0, deutsche Version *	144,00	Their finest Hour, Scenery Disk, dt. *	33,90
Aircraft Designer, f. FI. 4.0, engl. *	79,50	TV-Sports Basketball, dt. Handb. *	79,50
Aircraft Designer, f. FI. 4.0, deut. *	96,50	UMS II, Handbuch deutsch *	82,50
Genghis Khan, Handbuch deutsch *	89,00	Wing Commander HD + LD *	je 79,00
Great Courts II, Anl. deutsch + *	69,00	Wing Commander II + *	89,00
Gunship 2000, Handbuch deutsch + *	89,90	Wing Commander II, Sprachausgabe * +	39,90
Heart of China VGA *	89,00	Wing Comm. Scenery Disks I u. II	je 39,90
Indiana Jones (Graf. Adv.) kpl. dt. *	75,00	Winzer, komplett deutsch + *	74,50
Jet Fighter II *	89,90	Zak McKracken, kpl. deutsch *	69,00
Kings Quest V/VGA, kpl. deutsch *	99,00	AdLib-Soundkarte deutsch *	205,00
Larry III, komplett deutsch!! *	89,00	AdLib-Soundk. f. IBM-Microchannel	379,00
Lemmings, Anleitung deutsch *	79,00	Soundblaster, Handbuch deutsch *	375,00
Lexicross, Anltg. deutsch *	74,50		
Links, Golf-Simulation, Handbuch deutsch *	94,50		
Links Courses, Firestone, Bountiful			
und Bay Hill Club, *	je 44,00		
Loom, komplett deutsch *	75,00		

* auch auf 3,5" Disketten
+ = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar
Änderungen vorbehalten

SPIELELISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTYPS).
VORKASSE 5,- · UPS-EXPRESS NACHNAHME 12,00 DM · POST-NACHNAHME 8,-
AUSLAND NUR VORKASSE + 15,- DM

RUFEN SIE UNS AN:

☎ 0 21 03 - 4 20 88 ODER 01 61 - 2 21 70 07

ODER SCHREIBEN SIE UNS:

POSTFACH 404 · 4010 HILDEN

KEIN LADENVERKAUF - NUR VERSAND.

Saga in sechs Akten



DARKMAN

System: Amiga, Atari ST, C-64 (alle angeschaut),
empf. VK-Preise: Liegen zwischen 65 und 85 Mark,
Hersteller: Ocean Software, Manchester, England,
Muster von: Ocean, England.

Mit Filmumsetzungen ist man bei OCEAN SOFTWARE immer etwas ins Stolpern geraten. Auch bei dem vorliegenden Teil sind „oceanspezifische“ Features

nicht bleiben. Deshalb forscht der Gute, bis er in der Lage ist, sich nach Fotos in eine x-beliebige Person zu verwandeln. Und damit wären wir schon bei der Ouvertüre: Mittels der Maus schießen wir Fotos von vorbeihuschenden Typen. Diese werden dann im Computer „gesichtet“ und verleihen dem Helden ein neues Outfit. Hernach geht's zum ersten Akt – nach **China Town**: Keine Gnade kennt der Typ, wenn er die Gangster in China Town auseinandernimmt. Dies vollzieht er mit gezielten Tritten und Schlägen, um an den Drogenkoffer zu kommen. Nach dieser einfachen Aktion wird man wegbeamt und ist urplötzlich in einer Fabrik gefangen gesetzt. Augen auf im Gangsterverkehr! Denn: Die Energie wird Dir leicht abgeknöpft, wenn die Jungs Dich treffen, Du Dir Deine Sandalen verbrennst oder unter die

Stempel gequetscht wirst. Die Leitern hoch, auf Plattformen springen, ganz nach rechts, dann nach links hochklettern, und schon stehst Du auf dem Dach.

Hier beginnt ein traumatisches Erlebnis: Vom Hubschrauber beschossen, muß man nun über die Dächer springen, zum Labor gelangen und das Rotor-Vehikel vom Himmel holen. Fiesnick Durant iss' aber noch lange nich' bereit, Dir Deine vier Leben zu lassen. Irgendwie gelingt es Dir, das aus dem Copter hängende Seil zu packen. „Duran Duran“ nutzt diese Gelegenheit, um mit Dir über den Highway zu schippern. Hier muß man den Lkw und Pkw mit Schwung ausweichen. Das dauert eine Zeit. Aber: „Irgendwann“ einmal kletterst Du auf 'nen Tankwagen und bindest das Seil an einen Öltank. Durant iss' danach nur noch in Fetzen; Tod durch Herzversagen. Nun geht's in die letzte Runde (keine Angst, zwischendurch bekommt man mit Aufnahme von „E“ verbrauchte Energie zurück oder kann mit „F10“ ein Püschchen machen ...), wo Strack gefunden werden muß. Die Feindsbilder sind hartnäckiger, manche ballern gar auf Dich. Finde den richtigen Weg (bitte immer eine Karte anlegen!), hängele an den Ketten hoch, bis Du vor dem Obermacker Strack stehst. Den haust Du locker um. Danach geht's automatisch: Wie im Film trägst Du

ihn zum Rand des Rohbaus und feierst „Richtfest“. Die Software wirft ihn hinunter, begleitet von „Arcade-mäßigen“ Bildern. That's the end ...

Die 16bit-Versionen zeichnen sich durch gute Steuerung, vernünftiges Gameplay und brauchbare Grafiken aus. Auch der Titel-Sound ist mehr als durchschnittlich. Die Kampfgeräusche ähneln (wie Micha Suck meinte) „Gorillas, die sich unter den Achseln kralen“. Eins jedenfalls bei diesem „Ocean-Mix“ war für mich sehr hoch: die Motivation. ■

Manfred Kleimann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
(Titel-)Sound	9
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	8

»BRAUCHBAR«

Und das meint „kate“:

Während die Amiga-Version wirklich Spaß macht und zudem einiges an Überraschungen aufzuweisen hat, ist die C-64-Fassung von DARKMAN völlig daneben geraten. Ich mußte entsetzt feststellen, daß das Game nahezu unspielbar ist. Nach 20 Versuchen (!) gab ich es auf – meine Geduld und Motivation gingen den Bach runter und versanken mitsamt der Diskette in den Tiefen des „Ozeans“. Lediglich die annehmbare Titelmusik und die ganz nette Grafik trösteten etwas über den äußerst schlechten Eindruck hinweg. ■

Klaus Trafford

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

	(C-64)
Grafik	7
Sound	(Titel) 7
Spielablauf	1
Motivation	1
Preis/Leistung	1

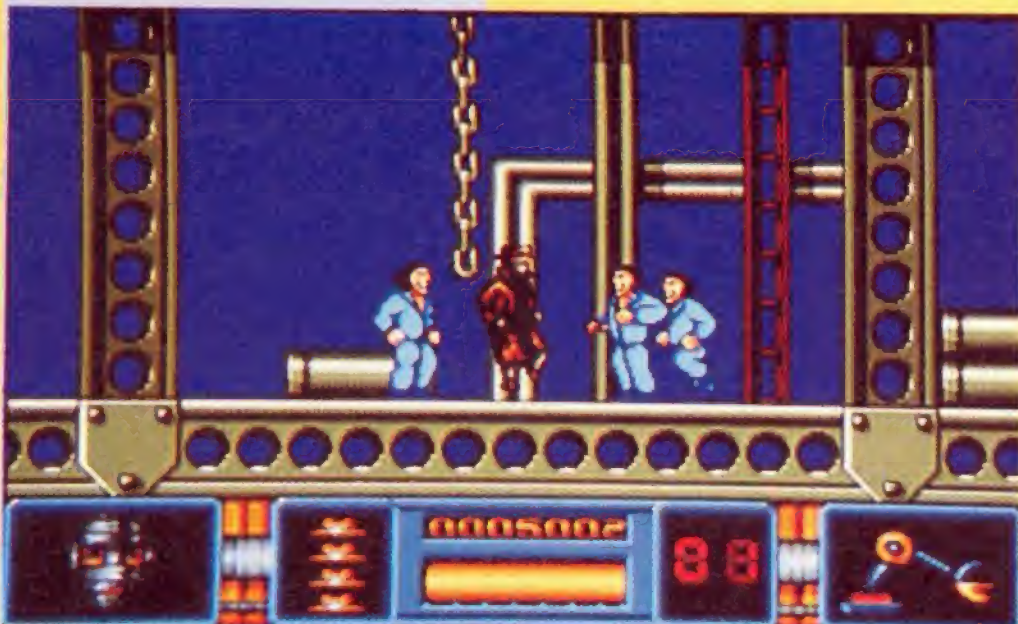
»MIES«



Abhaken – die 64er-Version!

zu erkennen: Wie bei *Batman – The Movie* gibt es die „üblichen“ Plattform-, „Rennport“- und Kung-Fu-Elemente. Die Rede ist von DARKMAN, einem Game in sechs Akten, welches allerdings in puncto Spielbarkeit durchaus zu überzeugen wußte. Dies gilt allein für die 16bitter. Denn: Die 64er-Version ist ein Muster ohne Wert, an „Simplexität“ kaum noch zu übertreffen (Kollege Klaus gibt noch seinen Kommentar ab!).

Die Story: Wie im Movie hat unser Dunkelmann nur eines im Sinn: Rache an „Strack“ (sorry, Martina!). Zusammen mit einem gewissen Durant haben die doch glatt dem guten Peyton, so der Name des Rächers, das Gesicht „rasiert“. Entstellt, wie er ist, möchte er aber



Das Ende naht: Der Schurke muß nun sterben ... (Amiga)



0 21 54
61 59

ARBIROSOFT

0 21 54
61 59

AMIGA-Software

3D Construction Kit	kpl.dt.109.90
688 Attack Submarine	dt. 59.90
AMOS 3D	79.90
AMOS Compiler	69.90
Armour-Geddon	dt. 59.90
Bandit Kings of China	79.90
Bane of Cosmic Forge 1MB	74.90
Bane of Cosmic Forge *kpl.dt.	79.90
Bards Tale 3	dt. 59.90
Battle Chess 2	dt. 64.90
Betrayal	dt. 69.90
Big Business	dt. 54.90
Blue Max	dt. 69.90
Brat	dt. 59.90
Buck Rogers 1MB	kpl.dt. 84.90
Bundesliga Manager	kpl.dt. 54.90
Bundesliga Mana.Prof. *kpl.dt.	69.90
Cadaver	kpl.dt. 64.90
Cadaver Levels	dt. 39.90
Centurion-Def. of Rome	dt. 59.90
Champions of Kryn timer 1MB	dt. 64.90
Chuck Yeagers 2.0	dt. 59.90
Codename Iceman 1MB	79.90
Colonels Bequest 1MB	79.90
Conquest of Camelot 1MB	79.90
Creatures *	69.90
Cruise for a Corpse *	kpl.dt. 64.90
Crystals of Aborea	kpl.dt. 64.90
Curse of A.Bonds 1MB	dt. 69.90
Cybercon 3	59.90
Das Boot	dt. 69.90
Death Knights of Kryn timer	69.90
Defender of the Crown	29.90
Deuteros *	69.90
Dinowars	dt. 49.90
Drachen von Laas	kpl.dt. 59.90
Dragonflight	kpl.dt. 69.90
Duck Tales	dt. 64.90
Dungeon Master 1MB	kpl.dt. 64.90
Elvira 1MB	kpl.dt. 69.90
Eye of the Beholder 1MB	69.90
Eye of the Beholder *	kpl.dt. 74.90
F-15 Strike Eagle 2 1MB	dt. 79.90
F-19 Stealth Fighter	dt. 69.90
Flight of the Intruder *	dt. 79.90
Gods	dt. 59.90
Great Courts 2	dt. 64.90
Gunboat 1MB	69.90
Hard Drivin 2	59.90
Hill Street Blues	59.90
Hunter *	64.90
Imperium	dt. 59.90
Indiana Jones Adv.	kpl.dt. 64.90
Indianapolis 500	dt. 59.90
Jahangir Khans Squash	59.90
Kick Off 2	kpl.dt. 54.90
Kick Off 2 Winning Tactics	29.90
Kult	29.90
Legend of Faerghail	kpl.dt. 64.90
Leisure Larry 3 1MB	79.90
Leisure Larry 3 1MB	kpl.dt. 89.90
Lemmings	dt. 59.90
Life & Death	64.90
Logical	dt. 54.90
Loom	kpl.dt. 69.90
Lotus Esprit Turbo	dt. 59.90
M 1 Tank Platoon	dt. 69.90
M.U.D.S.	kpl.dt. 64.90
Manchester United Europe	59.90
Megatraveller 1 1MB	kpl.dt. 69.90
Midwinter 2 *	kpl.dt. 79.90
Monkey Island 1MB	kpl.dt. 69.90
Moonbase	79.90

AMIGA-Software

North & South	29.90
Oil Imperium	kpl.dt. 54.90
Operation Stealth	kpl.dt. 59.90
P.P.Hammer	dt. 54.90
Panza Kick Boxing	dt. 69.90
PGA Tour Golf	dt. 59.90
Pirates	dt. 59.90
Police Quest 2 1MB	79.90
Pool of Radiance 1MB	dt. 59.90
Populous	dt. 59.90
Power Monger	dt. 69.90
Quest for Glory 2 1MB	84.90
Railroad Tycoon 1MB	kpl.dt. 79.90
Sherman M 4	29.90
Sim Earth *	dt. 89.90
Space Quest 3 1MB	79.90
Space Quest 3 1MB	kpl.dt. 84.90
Speedball 2	dt. 64.90
Starflight	dt. 34.90

PC-Software

3D Construction Kit	kpl.dt.109.90
Aircraft Scenery Desig.	dt. 99.90
Airline Transport Pilot	89.90
Arachnophobia	dt. 69.90
Bandit Kings of China	84.90
Bane of Cosmic Forge	74.90
Bane of Cosmic Forge *kpl.dt.	79.90
Bards Tale 3	dt. 69.90
Battle Isle *	dt. 64.90
Betrayal	dt. 79.90
Bill Elliot's Nascar *	79.90
Blue Max (3&5)	79.90
Buck Rogers	kpl.dt. 84.90
Budokan	dt. 34.90
Bundesliga Manager	kpl.dt. 59.90
Bundesliga Ma.Prof. *	kpl.dt. 69.90
Castles	dt. 79.90
Centurion-Def.of Rome	dt. 69.90
Champions of Kryn timer	dt. 69.90

PC-Software

Eye of the Beholder	69.90
F-14 Tomcat	dt. 84.90
F-15 Strike Eagle 2	79.90
F-16 Falcon 3.0 *	89.90
F-19 Stealth Fighter	79.90
F-29 Retaliator (3&5)	dt. 79.90
Flight Simulator 4.0	kpl.dt.149.90
Great Courts 2 *	dt. 64.90
Gunship 2000 *	dt. 84.90
Hard Nova	dt. 69.90
Heart of China	84.90
Imperium	dt. 69.90
Indiana Jones Adv.	kpl.dt. 69.90
Indianapolis 500	dt. 69.90
Jet Fighter 2 (3&5)	89.90
Jones in Fast Lane (3&5)	69.90
Kings Quest 4 (3&5)	79.90
Kings Quest 5 (HD)	89.90
Knights of Legend	69.90
Knights of the Sky	dt. 89.90
Kult	29.90
Legend of Faerghail	kpl.dt. 69.90
Leisure Larry 3 (3&5)	kpl.dt. 89.90
Lemmings (3&5)	dt. 79.90
LHX Attack Chopper	dt. 89.90
Manchester United Europe *	69.90
Mario Andretti	dt. 69.90
Martian Dreams (HD)	79.90
Megatraveller 1	kpl.dt. 79.90
Midwinter 2 *	kpl.dt. 89.90
Might & Magic 2	69.90
Monkey Island (VGA)	kpl.dt. 84.90
Moonbase (3&5)	99.90
North & South	29.90
Oil Imperium	kpl.dt. 54.90
PGA Tour Golf	dt. 69.90
Planetfall (3&5)	29.90
Police Quest 3 (3&5) *	89.90
Populous	dt. 69.90
Quest for Glory 2 (3&5)	79.90
Railroad Tycoon	dt. 79.90
Red Baron	kpl.dt. 89.90
Red Baron (HD)	84.90
Reederei (3&5)	kpl.dt. 54.90
Rise of the Dragon	kpl.dt. 89.90
Rise of the Dragon (HD)	79.90
Secret Weapons Luftwaffe	89.90
Shanghai 2 (3&5)	dt. 79.90
Sherman M 4	29.90
Silent Service 2	dt. 79.90
Sim Earth	kpl.dt. 89.90
Sorcerers get all Girls	64.90
Space Quest 3 (3&5)	kpl.dt. 89.90
Space Quest 4 (HD)	84.90
Spirit of Excalibur	84.90
Stellar 7 (3&5)	59.90
Supremacy	dt. 79.90
Teenage Mutant Hero	dt. 69.90
Test Drive 3	69.90
Their Finest Hour	dt. 69.90
TV Sports Basketball	dt. 79.90
TV Sports Football	29.90
Typhoon of Steel	69.90
Ultima 6 (3&5)	74.90
UMS 2 - Nations at War	dt. 84.90
Warlords	69.90
Wayne Gretzky 2 (3&5)	69.90
Whales (3&5)	69.90
Wing Commander (HD)	79.90
Wing Commander 2 (HD) *	89.90
Wolfpack (3&5)	dt. 79.90
Wonderland	dt. 79.90
.....und viele weitere Programme!!!	

Jetzt,geht die Post ab,
mit Supersound auf dem PC:

AdLib Soundkarte	dt.	198.90
AdLib Soundkarte & Composer		328.90
AdLib Midi Kit		328.90

Sound Blaster Karte V1.5	dt.	348.90
Sound Blaster Karte V1.6		398.90

Neu zum Soundblaster:

Midi Box Voyetra Seq.Jun.	198.90
----------------------------------	---------------

Der Hit:

Roland LAPC-1	dt.	898.90
----------------------	------------	---------------

Die absolute Spitzen-Soundkarte jetzt zum
Spitzenpreis!**Mehr Hardware und Zubehör auf Anfrage!**

Stellar 7	59.90
Stormball	dt. 59.90
Stratego *	dt. 64.90
Super Monaco Grand P.	dt. 59.90
Supremacy	dt. 69.90
Test Drive 2 Collection	dt. 74.90
Their Finest Hour	dt. 69.90
Turrican 2	dt. 59.90
TV Sports Basketball	dt. 74.90
TV Sports Football	29.90
Ultima 5	dt. 69.90
Warlords 1MB	64.90
Wild West World	kpl.dt. 84.90
Wolfpack 1MB	dt. 69.90
Wonderland 1MB	dt. 69.90
Zak McKracken	dt. 64.90
.....und viele weitere Programme!!!	

Chuck Yeager Air Combat	dt. 79.90
Codename Iceman (3&5)	79.90
Cohort	dt. 69.90
Colonels Bequest (3&5)	79.90
Command HQ	dt. 79.90
Conquest of Camelot (3&5)	79.90
Countdown	69.90
Cruise for a Corpse *	kpl.dt. 64.90
Crystals of Aborea	dt. 69.90
Curse of the Azure Bonds	dt.69.90
Das Boot (3&5)	79.90
Death Knights of Kryn timer	69.90
Defender of the Crown	29.90
Drachen von Laas	kpl.dt. 64.90
Duck Tales	dt. 64.90
Elite Plus	dt. 84.90
Elvira	kpl.dt. 89.90

Telefonische Bestellungen: Mo.-Fr. durchgehend von 9:00 bis 18:00 Uhr. Kein Ladenverkauf! Programmliste gegen DM 2,50 in Briefmarken.

ARBIROSOFT A.Hübecker, Kleine Frehn 20, 4156 Willich 3, Tel.: (0 21 54) 61 59, Fax 85 42

Versand: Nachnahme + 7,50 DM, Vorkasse + 5,50 DM (V-Scheck, keine Postschecks!) - Alle Preise in DM! - Kein Versand ins Ausland!

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten! - dt.= Deutsche Anleitung, * = bei Drucklegung noch nicht lieferbar, bitte nachfragen!

HART, HÄRTER, CRUSADE



SECRET MISSIONS 2 CRUSADE

System: PC, empf. VK-Preis: ca. 50 DM, Hersteller: Origin, Muster von: Leisuresoft, 4703 Bönen

Sternenkämpfer aufgepaßt, die zweite Secret-Missions-Disk mit dem Titel Crusade für *Wing Commander* ist da! Die Tiger's Claw hält sich im Antares-Sektor auf, um die Koalitionsverhandlungen zwischen den Terranern (Unsereins) und den Firekkanern zu schützen. Das ist auch bitter nötig, denn eine riesige Flotte der Kilrathi ist schon unterwegs. Reichlich Ziele für Laser und Raketen sind also vorhanden. Doch die Zeiten haben sich geändert. Die Kilrathi-Kampfschiffe sind weit besser bewaffnet und gepanzert als bei früheren Begegnungen. Zudem gehören die Piloten der Imperial-Guard an, sind also besser als alle anderen. Gelegenheitspiloten seien gewarnt!

Neben 16 neuen Missionen sind zwei neue gegnerische Schiffstypen und zwei neue Kampfesgenossen integriert. Als



Hautnahe Gefechte...

»Alf hätte seine Freude! Katzenjagd im Vertrauen«

besonderes Bonbon bietet sich die Möglichkeit, eine Drahtli, ein gegnerisches Schiff, zu fliegen.

Top-Piloten sollten sofort zugreifen, alle anderen vorher Probefliegen. ■

Guido Alt

ASM-WERTUNG VON 0 BIS 12

Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	10
Motivation	11
Preis/Leistung	11

»PRIMA«

NACHSCHUB



THEIR FINEST MISSIONS

System: PC, Atari St, empf. VK-Preis: ca. 40 DM Hersteller: Lucasfilm, Muster von: Hersteller

Für all diejenigen, die schon alle Missionen von *Their Finest Hour* geschafft haben, hat LUCASFILM jetzt eine Mission-Disk herausgebracht. *Their Finest Missions* (wie soll sie auch sonst heißen) beinhaltet 23 knallharte Aufträge, vom normalen Luftkampf bis hin zum Aufnehmen eines deutschen Spions auf einem britischem Landefeld. Ebenso mit dabei ist Programmierer Lawrence Hollands eigene Suicide-Mission. Wer beim Hauptprogramm schon Schwierigkeiten mit der Munitionseinteilung hatte, sollte im Menü lieber „unlimited Ammo“



Luftkampf ohne Hi-Tech - Their finest Missions

einschalten. Als besondere Beigabe liefert LUCASFILM für jeden Flugzeugtyp gleich noch einen Super-Piloten mit. Ein guter Flügelmann ist halt der halbe Sieg.

Grafik- und Soundmäßig hat sich nichts geändert. Neue Flugzeuge oder technische Änderungen gibts auch nicht. Trotzdem, die Wartezeit auf *Secret Weapons Of The Luftwaffe* wird mit dieser Disk angenehm verkürzt.

Da die Ausführung des Hauptprogramms nicht mehr dem heutigen tech-

Abschließend noch die Meinung unseres Top-Ace! Meine Damen und Herren: Major Ottfried „Dark Angel“ Schmidt:

Wem *Wing Commander* gefallen hat, und wer sich von den *Secret Missions* begeistern ließ, der kann bei den *Secret Missions 2* nur noch sprachlos sein! Die Missionen sind noch härter und die Feinde noch besser. Der Filmcharakter des Spiels wurde weiter verbessert, die Story ist spitze (wenn auch manchmal etwas schmalzig) und die Grafiken haben das gewohnt hohe Niveau, was will man mehr?

Also, *Secret Missions 2* intergalaktisch gut!

Ottfried (Dark Angel) Schmidt



... in unendlichen Weiten



Luftkampf ohne Hi-Tech - Their finest Missions

nischen Stand entspricht, es ist immerhin schon zwei Jahre alt, habe ich die Wertung entsprechend angepaßt. ■

Guido Alt

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	8
Realitätsnähe	8
Motivation	10
Preis/Leistung	10

»PRIMA«



SECRET SERVICE

Ein Schwabe in Hessisch-Sibirien

Gestatten, mein Name ist Anton, Michael Anton. Ich bin der neue Geheimagent im Dienste Seiner Majestät Manfred des Kahlen, und ich bin gerührt (nicht geschüttelt) darüber, ab jetzt die beste Rubrik der ASM verwalten zu dürfen (empörtes Geschrei der Verwalter der anderen besten Rubriken). Ich hoffe, daß ich mich als würdiger Nachfolger erweisen werde, gelobe, daß ich immer mein Bestes geben, die Ehre der ASM und des Secret Service .. (es folgen fünf Minuten Verkündung guter Vorsätze, unterbrochen durch lautes Gähnen einzelner Mitarbeiter, danach verhaltener Applaus). Genug der langen Reden, ran an die Arbeit. (Es folgen 2 Wochen nervenzerfetzender Arbeit, die dem Leser verschwiegen werden sollen.) Inzwischen habe ich mich durch die zwei Körbe voller Post gewühlt, die mir meine Vorgänger hinterlassen haben, und so langsam geht mir der Nachschub aus. Also her mit den Briefen voller Tips und Tricks, Cheats und Pokes, Karten und Komplettlösungen! Zwar zu neuen Händen, aber immer noch an dieselbe Adresse:

TRONIC-VERLAG

Secret Service – Postfach 870 – 3440 Eschwege

Sonic The Hedgehog

○ Zu unserem Spiel des Monats präsentieren wir hier gleich einige Cheats und Tricks, mit denen uns Uwe versorgt hat.

1.) Die Levelanwahl: Im Titelbild Knopf A gedrückt halten und dann die Richtungstasten links, rechts, oben, unten, links, rechts betätigen. Es ertönt ein Klingelzeichen, danach die Start-Taste drücken und dabei Knopf A gedrückt halten.

2.) Continues und Extraleben: Für ein solides Startkapital geht man wie folgt vor: Man geht ins Menü zur Levelwahl und wählt dort die *Special Stage* aus. Dort versucht man, möglichst viele Ringe zu sammeln, ohne die Goal-Kette zu berühren, da

man sonst ins normale Spiel zurückkehrt. Man erhält für je 50 Ringe ein *Continue* zu je 3 Leben, je 100 Ringe gibt es ein Extraleben, letzteres gilt auch im Spiel.

3.) *Secret Zones*: Der Zugang dorthin ist nur am Ende der 1. Runde jeder Szene möglich, sofern man mehr als 50 Ringe gesammelt hat. Zum Betreten ganz einfach durch den großen Ring am Ende des 1. Akts springen.

4.) *Chaos Emeralds*: In den *Secret Zones* ist es möglich, die verschiedenfarbigen *Chaos Emeralds* zu sammeln, von denen in jeder Zone einer versteckt ist. Sie sind meist von bunten Rauten umgeben, die bei Berührung verschwinden. Man benötigt alle 6 *Emeralds*, um das Spiel zu beenden. ■

Uwe Plötzer

Rock 'n' Roll

Zwar behauptet Rainbow Arts, daß man alle bisherigen Cheats in der PC-Version nicht mehr anwenden kann, aber einer ist doch noch gültig: Ein Musikmenü erhält man immer noch, wenn man statt eines Namens *Country* eingibt oder während der Namens eingabe *F9* drückt. Der Gag mit *Rainbow Arts* oder *Magic Map* klappt leider nicht mehr. ■

Michael

Wasteland

Und noch ein Nachtrag zum Nachtrag, Michael Lehner hat noch einige zusätzliche Tips:

Die Schlußsequenz ist keinesfalls traurig, wenn man

INHALT

Antheads	84
Atomino	82
Bundesliga Manager ...	86
Burai Fighter	83
Captive	76
Car-Vup	84
Castle of Illussion	82
Crystals of Alborea	85
Das Boot	86
Der Preis ist heiß	84
Elvira	82
Flügel	83
Gaiaras	82
Game Gear Shinobi	84
Gates of Zendocon	76
Glücksrad	84
Gunboat	88
Hägar	76
Interchange	84
Invest	90
Karate Kid 2	84
Logical	90
Manix	85
Metal Masters	89
Mickey Mouse I+II	83
MR-GAS	82
Mr. Heli	84
Ms. Pacman	82
NAM 1965-75	86
Nemesis	90
Nobunaga's Ambition ...	90
Outzone	84
P.P. Hammer	85
Paladin	83
Rampage:	76
Rick Dangerous II	84
Rock 'n' Roll	75
Screambuster	85
Shadow Dancer	89
Silent Service II	90
Sim City	83
Ski or Die	90
Sonic The Hedgehog ...	75
Star Ray	85
Stellar 7	85
Super Cars II	82
SWIV	84
Tangram	86
Toki	82
Transworld	86
Vaxine	86
Wasteland	75

den Eingang zur Basis zuerst öffnet. (Wenn man zu Fuß kommt muß man dies sowie-so, um hineinzukommen.) Wenn man aber den Helikopter benutzt, geht man, nachdem man sich abgeseilt hat, über die Förderbänder in Richtung Süden. Dort geht man dann kurz hinaus, öffnet das eine Torpaar mit den *Secpasses*, das andere mit Sprengstoff und geht wieder hinein. Wenn man die Selbstzerstörung ausgelöst hat, nimmt man das *Escape Pod*, das nun nördlich des Eingangs in der dritten Ebene erscheint, läßt sich auf keine Gefechte ein und läuft zielstrebig aus der Basis hinaus. (Nachdem man das *Escape Pod* benutzt hat, erscheint man nämlich schon in der Ebene mit den Förderbändern und läuft nur noch nach Süden, wo die Türen bereits geöffnet sind, und in der Umgebung der Basis immer geradeaus, ohne den Verlockungen der herumliegenden Gegenstände zu verfallen.) Wenn man auf der großen Landkarte ist, ist man in Sicherheit und kann in aller Ruhe zusehen, wie die Basis explodiert. Wenn man nun noch das Funkgerät benutzt, erhält jedes Partymitglied nach einer Belobigung der Gruppe noch 10 Punkte zum Verteilen auf die Attribute.

Michael Lehner

Hägar

Annedore ist mit dem Dickwanst auf Raubtour gegangen und kann Paßwörter und Tips liefern:

Man sollte auf jeder Insel erst einmal den Schlüssel suchen. Ohne ihn kommt man nicht in Läden oder Kneipen, kann die Teleportertore nicht benutzen und kommt auch nicht zum Endgegner. Hier nun eine kleine Liste mit Paßwörtern und Fundstellen:

Insel 1: Kein Paßwort, der Schlüssel ist oben im 3. Schacht. 2. Insel: Das Paß-

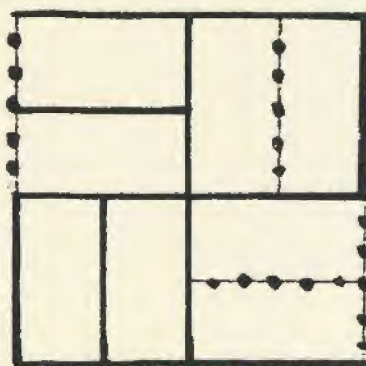
wort ist FEAFGN, den Schlüssel findet man in der untersten Etage ganz links. Auf die 3. Insel gelangt man mit JVSAMK, dort ist der Schlüssel rechts in der obersten Etage, wobei man tunlichst nicht vorher herunterfallen sollte. Bei Insel 4 (AS-GAPQ) findet man den Schlüssel rechts unten, auf Insel 5 (UWFXPZ) links unten. Auf Insel 6 (FSXRIC) wird man in der Mitte der untersten Etage im Wasser fündig, auf Insel 7 (DYAETG) sollte man sich beim Start schräg nach rechts fallen lassen. Insel 8 schließlich erreicht man mit WFZILD und findet den Schlüssel unten links.

Annedore Hilmert

Captive

Tom hat massig Tips zu diesem Rollenspiel auf Lager:

1.) Das Wichtigste zuerst bei der 2. Mission auf dem Planeten *Phoopel* haben die Programmierer offenbar eine Zahlentafel vergessen, ohne die man das Spiel nicht fortsetzen kann, es sei denn, man will einige tausend Möglichkeiten durchprobieren. Die Codetafel hat die Nummer 15099 und sieht so aus:



2.) Um es im Spiel leichter zu haben, sollte man sich im ersten Laden folgende Zusatzgeräte kaufen: *Optic 2 (Root Finder)* zeigt den Weg vom Raumschiff zur Station, vom Generatorraum zum Ausgang und dann wieder zurück zum Raumschiff. *Optic 3 (Auto Mapper)* zeichnet die zurückgelegten Wege mit, einschließlich Fahrstühlen, Leitern, Wasser, Feuer und Läden. Steckdosen soll-

te man sich markieren. *Optic Super (Visier)* ermöglicht es den Robotern, auch im Dunkeln zu sehen. *Dev Scape Basic (Anti Grav)*, damit die Roboter an der Decke laufen können. Nur so lassen sich einige Gegner ab dem 2. Planeten besiegen, denn Gewehre, die höher schießen, gibt es erst später. Außerdem kann man mit diesem Gerät Wasserflächen und Minen ohne Schaden überqueren.

Mit dem *Radar* erkennt man frühzeitig, wo Gegner sind. Wer im Verlauf des Spiels genug Geld hat, sollte sich auf alle Fälle den *Deflector (Dev Scape Super)* kaufen, weil mit ihm die Geschosse der Gegner auf diese zurückprallen. Der Nachteil ist, daß das Gerät nicht sehr lange hält und recht teuer ist. Erwähnenswert ist noch der *Greaser*, mit dem man etwas schneller laufen kann. Die restlichen Geräte kann man getrost vergessen, da sie nur unnötig Platz wegnehmen und man sowieso nur 4 Geräte gleichzeitig benutzen kann.

3.) Wer sich über den Würfel gewundert hat: Mit ihm kann man die erste zu drückende Taste der runden Schleusen erwürfeln. Das funktioniert allerdings nicht beim Eingang. Hier sollte man sich die Reihenfolge aufschreiben, da die Schleuse zum Verlassen der Station neu geöffnet werden muß. Das ist aber nur nach der Sprengung des Reaktorraumes möglich.

4.) Die Minen zerstört man mit einem Ball.

5.) Den Brustpanzer sollte man einige Nummern größer als die übrige Rüstung kaufen, damit man Strom spart. Auch sollte man nur Batterien der Marke Super kaufen, weil man die anderen später nicht mehr verkaufen kann.

6.) Den Wert für *Robotics* so hoch wie möglich schrauben, damit man sich schneller bessere Rüstungen kaufen kann.

7.) Wer leicht an Geld und Punkte kommen will, sollte auf dem Planeten Saurier jagen, deren Stärke sich im Verlauf des Spieles nicht ändert.

8.) Auf die Öffnungen in den Wänden achten: Über Kopf stehend können die hinteren beiden Roboter durch das Loch schießen und das eine oder andere Monster erledigen.

Tom Reinsch

Gates of Zendocon

Es gibt ihn doch, den Bonus-Level bei dieser Lynx-Ballei, meldet Poolhunter vom Internationalen LYNX-Club.

Man erreicht ihn, wenn man im Level *TRYX* sofort nach dem Start nach unten fliegt (Vorsicht vor den Panzern!), denn zu Beginn kann man durch die Balken fliegen und ist dann unter der normalen Spielebene. Danach muß man nur noch 3 Hindernissen ausweichen und findet dann einen Ausgang ins Bonuslevel. Im schnellen Spiel geht es am einfachsten.

(Stimmt! Man sollte noch vor dem zweiten roten Fleck eintauchen, die Panzer räumt man am besten mit dem Schutzschirm ab. In diesem Level gibt es neben massig Punkten auch eine komplette Bewaffnung. Und noch ein Tip: In Level *NEAR* ist man dem Endkampf schon ganz nahe. Hier unbedingt alle Extrawaffen einsammeln!)

Ramage

Auch dieser Tip zur Levelwahl stammt vom LYNX-Club: Bei der Auswahl der Monster zweimal *Pause* drücken, dann das Monster auswählen und im Bild mit der Zeitung mit *Option 1* und dem Joypad den Level wählen.





Hier ist sie wieder, die hint-hunt-Ecke, die längst fester Bestandteil im SECRET SERVICE ist. Hier werden Leserfragen veröffentlicht, und andere Leser, die die genannten Probleme schon bewältigt haben, sind aufgerufen, uns die Lösungen zu schicken. Diese werden dann in einer der folgenden Ausgaben veröffentlicht.

Die Fragen ...

Hitchhiker's Guide to The Galaxy

Oliver steht schon ganz zu Anfang im dunkeln, nämlich nach Betätigen des *Signaling Device*. Wer kann ihm helfen, möglichst auch mit einer Komplettlösung? ■

(Ein Hitchhiker ohne Handtuch ist eben nur ein halber Hitchhiker. Oder fehlt noch mehr?)

Bundesliga Manager

Marco Dittus ist mit seinem Manager-Latein am Ende. So ziemlich nach jedem Saisonende bauen seine Spieler rapide ab und die ganze Mannschaft verliert 20-26 Stärkepunkte. Somit quält er sich schon seit 10 Jahren durch die 2. Liga, jedesmal, wenn er eine gute Mannschaft hat, macht sie ihm der Computer wieder nieder. Ist es ein Programmfehler (PC-Version), oder gibt es irgendwelche Tricks?

Marcus Kubicek sucht hierzu einen generellen Cheat. ■

Super Mario Land

Jens sucht zum einen nach dem absoluten Cheat für dieses Spiel auf dem Game Boy, gleichzeitig fragt er auch, wie man unbewaffnet am Endgegner in Level 1.3 vorbeikommt. ■

(Nichts einfacher als das, man muß zunächst einmal den Sprungrhythmus des Biests beobachten, entsprechend ausweichen, und ganz nahe herangehen. Bevor es vom Boden aus spuckt, legt es immer eine kleine Pause ein, und das ist genau der richtige Moment für einen Sprung über den Gegner zum Schalter.)

Wonderland

Thomas ist der Verzweiflung nahe, das Problem liegt in Form eines Schlüssels im Fluß hinter der Brücke. Zwar soll es laut Hilfestellung möglich sein, den Schlüssel mit Hilfe des Hundes zu bergen, allerdings reagiert die Töle weder auf den Stock noch auf das Steak, zum Spielen hat er auch keine Lust. Wer kann helfen?

Uwe seinerseits steht vor der winzigen Tür und kommt beim besten Willen nicht rein. ■

Der Landsitz von Mortville

Zwei Seelen ein Gedanke: Tino und Stefan suchen beide eine Komplettlösung zu diesem Uralt-Adventure. ■

Xenon II

Falk fühlt sich von Xenon II etwas reingelegt. Zum einen findet er sich für seine Bemühungen im ersten Level recht unterbezahlt, im 2. Level kann er nicht Seitenschuß und Rückwärtsschuß gleichzeitig verwenden. Liegt irgendwo ein Fehler im Programm vor? ■

(Ich glaube nicht. Jeder muß mal klein anfangen, die Fotos mit der besseren Bewaffnung stammen wahrscheinlich aus der Demo-Version, bei der man ordentlich abkassieren konnte. Ob sich Seiten- und Rückwärtsschuß ausschließen, weiß ich nicht, kann aber durchaus sein.)

Neuromancer

Arnd hätte ganz gerne eine bessere Version von COM-LINK als 4.0 und würde beim Schachturnier auch mal den 3. Gegner schlagen können. Weiterhin sucht er eine Liste aller Linkcodes und Paßwörter, eine Komplettlösung wäre ihm auch ganz recht.

Ein Herr (?) namens Virus III sucht an gleicher Stelle nach einem ROM-Construct. ■

Monkey Island

Eine ganze Reihe von Lesern sucht Antworten zu Monkey Island. Eine Komplettlösung haben wir in der ASM Speci-

al 11 gebracht, hier nur noch einige Antworten auf ausgewählte Fragen:

Der Affe braucht 5 Bananen. Die restlichen 2 findet man entweder im Dorf der Eingeborenen oder am Strand, nachdem man mit dem 'Kunstwerk' am Plateau auf den Baum am Strand geschossen hat.

Das Haus auf der kleinen Insel erreicht man, indem man das Gummihuhn aus dem Haus der Wahrsagerin mit dem Seil benutzt.

Das Schiff für den Weg zur Affeninsel kann man bei Stan kaufen, nachdem man auf Melee Island (TM) alles erledigt und eine Crew angeheuert hat.

Die Piranha-Pudel schläfert man mit dem Braten aus der Küche ein, nachdem man ihn mit der gelben Pflanze, die man im Wald findet, behandelt hat.

Für den Tresor beim Krämer gibt es keine Patentlösung, da sich die Bewegungen von Spiel zu Spiel ändern. Einfach genau zuschauen!

Geister-Kisten öffnet man am besten mit dem Geister-Werkzeug. ■

Lords of Doom

Thorsten hat zu diesem Thema noch zwei Fragen: Ist der Safe für die Lösung wichtig, und wenn ja, wie öffnet man ihn? Und wie wird man mit dem Obervampir fertig? ■

Dragons of Flame

Besagter Julian würde auch ganz gerne an den Charakterwerten seiner Party feilen, und zwar auf dem C 64. ■

Das Magazin

Und nochmals Julian, diesmal im Kampf mit der modernen Kommunikationstechnologie. Wer kann ihm den Umgang mit Datex-P nochmals genau erklären? ■

Spirit of Excalibur

Michael Tasch würde gerne wissen, wie man die letzte große gegnerische Armee besiegt, die von Norden kommt, und wo man Sir Lancelot findet. ■

On The Road

Bernd Herrmann bekommt bei seinen Anrufen bei der Agentur (Tel. 3323) immer die Auskunft, er sei nicht zuverlässig genug. Wer verhilft ihm zu einem Auftrag? ■

Xenomorph

Julian the Cool sucht Pläne oder eine Komplettlösung zu Xenomorph. ■

B.A.T.

Sechs Fragen zu diesem Spiel von Robert Simonovic:

1.) Wie kommt man in die Unterwelt?

2.) Wie kommt man am *Hulktronic* vorbei?

3.) Wo findet man Merigo und Vrangor?

4.) Wie kommt man in den Xifo-Club rein?

5.) Wo ist der Passierschein für die Nordschleuse?

6.) Wie programmiert man B.O.B.?

Eine Komplettlösung wäre sehr hilfreich. ■

(Euer Wunsch ist uns Befehl: Eine Komplettlösung wird in der neuen ASM Special 13 zu finden sein!)

Rings of Medusa

Björn sucht Tips zu Rings of Medusa. ■

(Ich habe schon einen: Nämlich die ASM 4/90!)

Ninja Remix

Rainer sucht hierzu einen Cheat auf dem Amiga. ■

Fool's Errand

Harald und Cathy versuchen verzweifelt, auf dem Amiga das Fragezeichen im Rätsel *Three Ships* zu fangen. Beide hoffen auf baldige Hilfe! ■

Fire and Brimstone

Domagoj Benac sucht den 4. Schlüssel zum Verlassen des ersten Levels. Wer hat ihn gesehen? ■

Quest for Glory 2

Jede Menge Fragen zu diesem Spiel lagern auf meinem Schreibtisch, zu viele, um sie alle zu veröffentlichen. Das ist im Prinzip auch überflüssig, denn die Antworten finden sich alle in der ASM Special 12. Nur das Rätsel der Enchantress möchte ich noch kurz aufklären, da man dazu (geringe) Kenntnisse der englischen Sprache benötigt.

Übersetzt heißt es in etwa: „Mein Erstes ist das Erste, mein Zweites das Letzte, dann komme ich selbst, dann zurück zum Ende und wieder zum Anfang“. Alles bezieht sich auf das Alphabet, mit A als erstem und Z als letztem Buchstaben, „ich“ heißt auf englisch „I“, und so kommt man auf A-Z-I-Z-A. ■

Space Quest 3

James hat Probleme im Komplex von *Scum Soft*, er wird in dem Großraumbüro immer geschnappt.

(Alles kein Problem, wenn man das tut, was man gelernt hat: Hausmeister spielen. Dazu muß man sich zunächst eine passende Montur besorgen, die man hinter einer Türe auf der linken (!) Seite des Ganges findet. Danach ins Büro, dort aber nicht auffallen, sondern jeden vollen Papierkorb, an dem man vorbeikommt, mit dem Zapper entsorgen). ■

Space Quest 2

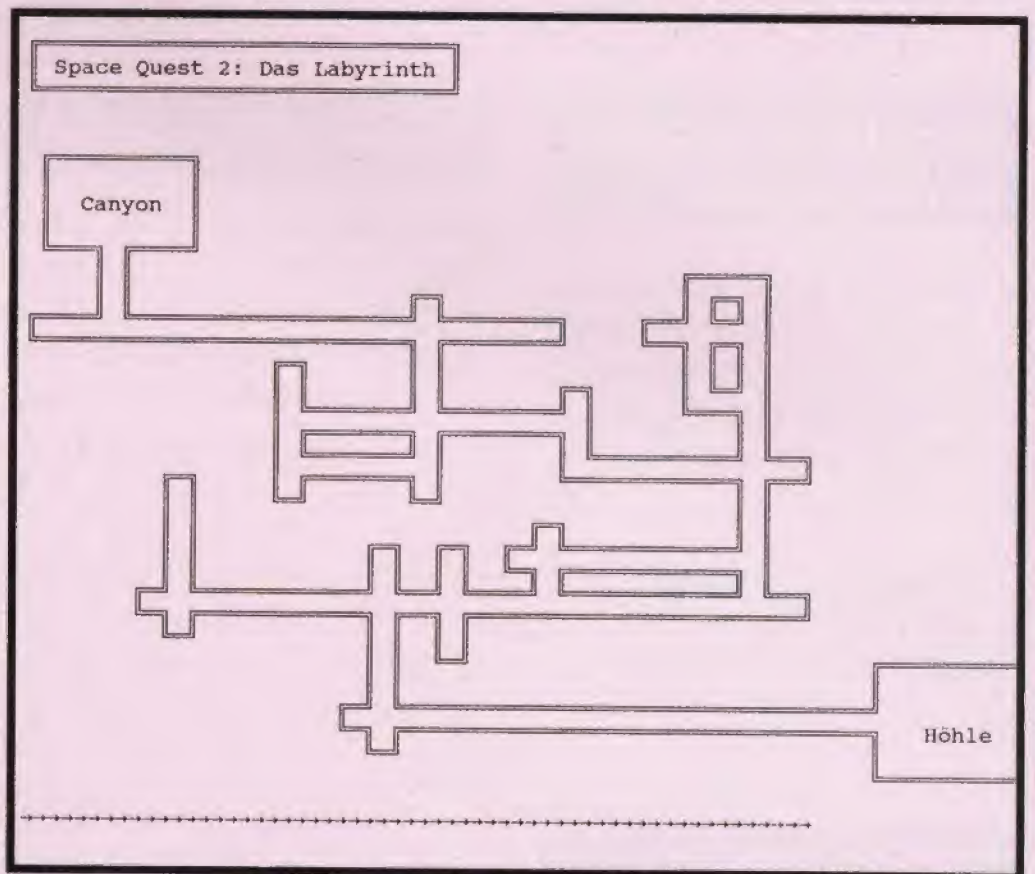
Da die ASM Special mit der Komplettlösung gerade nicht lieferbar ist, hier die Antworten auf einige brennende Fragen:

Joannis und Jörg tapen in der 2. Höhle im dunklen. Licht in die Sache bringt nochmals das Glowing Gem, das man diesmal allerdings im Mund transportieren muß, da man beide Hände zum Klettern braucht. Das Gem hat man allerdings beim Sturz in der ersten Höhle am Ausgang verloren und muß es sich erst wieder suchen. Der Weg durch das Labyrinth führt zunächst etwas nach unten, danach relativ weit nach rechts, dann

wieder runter, nach links und nochmals abwärts.

Um aus dem Käfig des Menschenfressers herauszukommen, muß man im Besitz einer Spore sein. Nachdem man den netten Herrn zweimal gerufen hat, und er sich in Bewegung setzt, wirft man das Ding, wodurch er zu Boden geht. Bei ihm findet man dann einen passenden Schlüssel. (Frage von Markus.)

Und zu den Fragen von Marco: Den kleinen Alien findet man, wenn man von der Landestelle zuerst nach oben und auf der Lichtung am unteren Bildschirmrand nach rechts läuft. Das Seil muß man später tatsächlich am Stamm über der Schlucht befestigen. ■



Archipelagos

Hier hat Manuela Ärger mit zwei Steinen auf Insel 10 (East Enders), die sich einfach nicht zerbröseln lassen. ■

Treasure Island Dizzy

Und nochmals Manuela, diesmal auf der Suche nach der letzten Münze. Angeblich soll sie in einer Höhle mit einem Totenkopf sein. Aber wo ist diese Höhle? ■

Twilight World

Andrea Christ hat im Spiel die Frau befreit, ist mit Hilfe des Pulvers wieder aus dem Kerker entkommen, kommt nun aber nicht mehr weiter. Die kritischen Stellen sind bei der Spinne, beim Gnom und bei den drei Töpfen mit den Schlangen. ■

Lord of the Rings

Marcel Kyas sucht das dritte Stück von Narsil und eine Möglichkeit, es neu schmieden zu lassen. ■

... und ein paar Antworten

Cadaver

Hier kommt Hilfe für Björn Croll aus ASM 7/91, der mit Cadaver seine Probleme hatte. Zu seinen Fragen:

1.) Um zu verhindern, daß die Schildkröte erscheint, muß man das Auge in dem Raum beim ersten Betreten mit dem *Schlafe*-Spruch einschläfern.

2.) Im 2. Level kann man sich nur mit Ausdauer-Tränken über Wasser halten.

3.) Die Säcke im Raum *Lords Schatzkammer* kann man an dem Fallgitter vorbeifördern, indem man sie nacheinander in die Bleischatulle steckt, sie jenseits des Gitters wieder herausnimmt und auf den Boden legt und später wieder einsammelt. Wenn man sie dann vor den Mund in *Axels Kammer* legt, so verrät dieser, wie man die Teleporter aktiviert, und welcher der beiden der richtige ist. Um aus dem Keller herauszukommen, drückt man den linken Schädel und nimmt den richtigen Teleporter (den linken), und schon steht man im Raum mit der Kellertreppe. ■

Karsten Rölling

M.U.D.S.

Hilfe bei der Qual mit dem Pokal naht! Derselbe wurde nämlich von einer Gruppe geflügelter Teufelchen gestohlen. Wenn man nun nochmals aus der Stadt geht, sollte man eine bislang unsichtbare Stadt entdecken. Dort muß man gegen die Teufelchen antreten, wobei man möglichst nur mit Shemons spielen sollte. Diese werden von den Teufelchen derart gefoult, daß die Flattermänner vom Platz gestellt werden, als hätten sie den Schiedsrichter gefoult. Nun braucht man nur noch die Flonks im Pott zu versenken! ■

Der Brecher

Elvira

Hier sind die Antworten zu Michaels Fragen aus der Ausgabe 7/91:

Die verschlossene Tür im 1. Stock ist Elviras Gemach; sie läßt sich nur öffnen, wenn Elvira die Küche verlassen hat, um der dicken Hexe zu entkommen. (Diesen Moment gibt die Mistress lautstark bekannt!) Einen Schlüssel für diese Tür gibt es nicht.

Die Kräuter sind im Schloßgarten: Der tödliche Nachtschatten ist an der Außenwand vom Geräteschuppen links, die Belladonna auf der rechten Seite der Wand. Der Weißdorn ist rechts neben der Tür zum Kräutergarten, die Tür gegenüber der Stroscheibe. ■

Carsten Wessels

Bloodwych

Bei Bloodwych (Frage in ASM 7/91) muß man vor der *Serpent Door* den Knopf in der Wand drücken, damit eine Säule verschwindet. Nun geht man wieder zurück (Treppe rauf, Treppe runter), und sieht, daß links ein Gang frei geworden ist. Gleich dahinter liegt in der rechten Wandnische der *Serpent Key*. Um die Türe links hinter der *Serpent Door* zu öffnen, geht man einen Schritt vor, einen links, zwei rechts, einen links, und öffnet die Tür. Bei zwei Spielern ist es anders: Der eine geht auf die linke, der andere auf die rechte Platte, jetzt kann einer von ihnen die Türe öffnen. ■

Torben Helms

Wall Street Wizzard

Thorsten Schroeter weiß genaueres über Funktion und Nutzung des Börsen-Computers (BC):

Man kann dem BC Aufträge erteilen, die er selbständig ausführt. Wenn man etwa den Auftrag gibt, eine bestimmte Aktie (von der Bank oder von anderen Mitspielern) zu beobachten, dann nimmt er ein günstiges Angebot unter dem Namen des Auftraggebers an. Ein besonderer Vorteil des BC bei mehreren Spielern ist die Möglichkeit, den BC Aktien kaufen zu lassen, während ein anderer Spieler am Zuge ist. Durch den BC kann man auch seine persönlichen Aktien an seine eigenen simulierten Auftraggeber verkaufen. Ein kleiner Dämpfer ist allerdings der Anschaffungspreis von einer Million Mark und die 0.5%-Provision pro Auftrag. Man kann seinen BC zum halben Preis wieder verkaufen. ■

Thorsten Schroeter

Larry III

Und hier noch ein Tip, wie man zwar nicht Larry, aber wenigstens das Messer scharf machen kann: Man begeben sich auf Noontonyt Island zu den Stufen des Hotels und gebe *Sharpen knife at the steps* ein. ■

Thorsten Schroeter

(Und hier gleich noch eine eigene Antwort zu einer Frage aus ASM 8/91: Ein Casino im eigentlichen Sinne gibt es nicht. Man sieht zwar im hinteren Teil des Hotels einige Spieltische, kommt dort aber nicht hin. Das Hotel selbst sollte nicht allzu schwer zu finden sein. Außerdem hatten wir in der ASM 3/90 ..)

Operation Stealth

Auf dem Dienstweg wird man mit dem Offizier nicht fertig, aber Matthias hat da einen Trick:

Nachdem man den Gang nach oben erfolgreich hinter sich gelassen hat (zweimal versuchen, beim ersten Mal wird man zurückgeschickt),

wendet man sich nach links und geht in die rechte Tür. Das gefüllte Glas gibt man dem Offizier. Man nimmt sich die Marke (*take stamp*) während der Offizier trinkt, und geht zurück in den Raum, wo das Boot war. Man nimmt das Stempelkissen (*take inkpad*) und stempelt Zettel und Marke (*use stamp on ink pad, use mission information on ink pad*). Anschließend wird die blaue Zigarette aus der Zigarettenschachtel zerlegt. Das Zigarettenspapier legt man auf das Glas (*use cigarette paper on glas*), geht nach oben und legt das Glas auf den Identifikationscomputer (*use fingerprint on fingerprint id*). Zuletzt wirft man im Raum mit der Wache den Zettel durch den Schlitz (*use authorized mission on mailbox*). Das war's auch schon .. ■

Matthias Varelmann

Und hier noch eine andere Antwort zu diesem Spiel.

Den Code des Tresors kann man relativ leicht knacken, vorausgesetzt, man hat sich zu Anfang des Spiels den blauen Koffer eines Kollegen unter den Nagel gerissen, genauere Informationen stehen in dem Telegramm, welches man von der Bedienung der Fast Food-Bude erhält. In diesem Koffer findet sich ein Safeknacker, *Gehäuse* genannt. Dieses Gerät befestigt John am Tresor und schaltet es ein. Das Gerät besitzt eine Anzahl von Leuchtdioden, die für eine Erleuchtung sorgen. Als erstes wählt man solange die erste Stelle des Codes, bis die erste LED leuchtet, analog verfährt man mit den übrigen Stellen. Das war schon alles. ■

A. Küch

Last Ninja 2

Die Shuriken befinden sich im Müllkorb gegenüber dem Weg zum messerwerfenden Clown. ■

Matthias Varelmann

Shadowgate

Markus hat die Fragen zu Shadowgate als Anlaß für eine Mini-Komplettlösung genommen:

Man öffne den Totenkopf über der Eingangstür, der Schlüssel für den Eingang befindet sich darin. Den Schlüssel im Buch verwendet man dazu, zwei wichtige Gegenstände aus der Eingangshalle zu holen. Die Fackel aus der 2. Hallway braucht man, um den Geist zu verbrennen. Man geht in die 3. Hallway und von da aus in den rechten Raum. Beim Wasserfall legt man einen Stein in die Steinschleuder. Danach geht man hinter den Wasserfall und schlägt den Felsvorsprung ab. Im Pedestal Room steckt man den weißen Diamanten ins Loch. Man schnappt sich die Kugel und geht ins Lair. Dann das Schild, den Speer und den Hammer nehmen. Man kann den See mit der Kugel begehbar machen. Dann den Schlüssel und die Kugel nehmen. In der 2. Hallway ist ein Stein. Man geht durch den Geheimgang, nimmt den Pfeil und bewegt die linke Fackel. Es folgt eine Begegnung mit dem Shadow Lord. Der Mantel wird angezogen, an der Wand sieht man den Seilbefehl. In der Wand gegenüber ist eine Geheimtür. In Cave 1 braucht man noch einen Diamanten. Man erhält ein Pergament. Man klettert das Seil hoch, schlägt den mittleren Spiegel ein und nimmt den Besen. Den Schlüssel für den Spiegel hat man ja bereits. Mit der Kugel kann man auch das Feuer löschen.

Nun geht man in die Tombs. Die Mumie im ersten Sarg rechts verbrennt man. Man geht bis zur Brücke und bringt den Troll mit dem Speer und den Zyklopen im Courtyard mit der Steinschleuder um. Man zieht den Eimer im Brunnen hoch und die darin befindlichen Handschuhe an. Nun öffnet man

den Schreibtisch in der Library und setzt sich die Brille auf. Das Buch unbedingt mitnehmen. Nun braucht man den letzten Diamanten. Den Globus kann man mit dem Pergament öffnen. Im Laboratory die Steinplatte aufheben. Im Garten flöten.

Man verbrennt den Teppich der Banquet Hall und kann nun alle Türen öffnen. Jetzt geht man in den rechten Turm und beantwortet alle Fragen der Sphinx. (Mögliche Gegenstände: Hufeisen, Landkarte, Besen, Totenkopf, Spiegel, ..) Im Observatory den Stern von der Sternkarte nehmen und die Karte aufschlagen, dann den Stab nehmen. Die Frau im Turret mit dem Pfeil töten, dann bekommt man den ersten magischen Gegenstand. Dann ab in den linken Turm, das Horn bewegen und das Weihwasser aus der Flasche mit dem Kreuz über den Höllenhund schütten. Jetzt erhält man den 2. magischen Gegenstand. Auf dem Turm den Drachen mit dem Stern töten. Im Halter findet man den 3. magischen Gegenstand. Auf dem Balcony den Stab ins Loch stecken, den Zauberstab nehmen und auf den Lookout gehen. Hier nimmt man den Sack mit den Münzen. Dann zurück zum Bridge Room, dort alles außer Fackel und Zauberstab ablegen und über die rechte Brücke gehen. Man berührt die Schlange mit dem Zauberstab und nimmt den 4. magischen Gegenstand. Zurück zur Brücke und sich mit dem Ulterior Humana Pergament unsichtbar machen. Jetzt schnell zum Throne Room und dem Skelett das Szepter geben. Dann die mittlere Platte rechts vom Thron öffnen und den Ring hineinstecken. Im Cavern jetzt das Buch lesen und es dann der Statue geben. Die Kombination für die Hebel in Cave 4 ist 3 runter, 2 runter, 3 hoch. Die Kugel ist der letzte magische Gegenstand. Den Stab mit dem Dorn aus dem Turmzimmer vereinigen,

die Kugel draufsetzen. Das ist der Staff of Ages. In Cave 3 die Gargoyles mit dem Instantum Illuminarum-Pergament blenden und schnell in den Wellroom gehen. Beim Brunnen den Hebel runterdrücken und die große Münze aus dem Geldbeutel in den Brunnen werfen und es entsteht eine Leiter. Die Leiter herunterklettern und dem Fährmann eine kleine schwarze Münze geben. Im Vault muß man den Talisman ins linke Loch stecken und ins Horn blasen. Jetzt nach Cavern 2 und den Drachen mit dem Staff of Ages töten.

Markus Lützeler

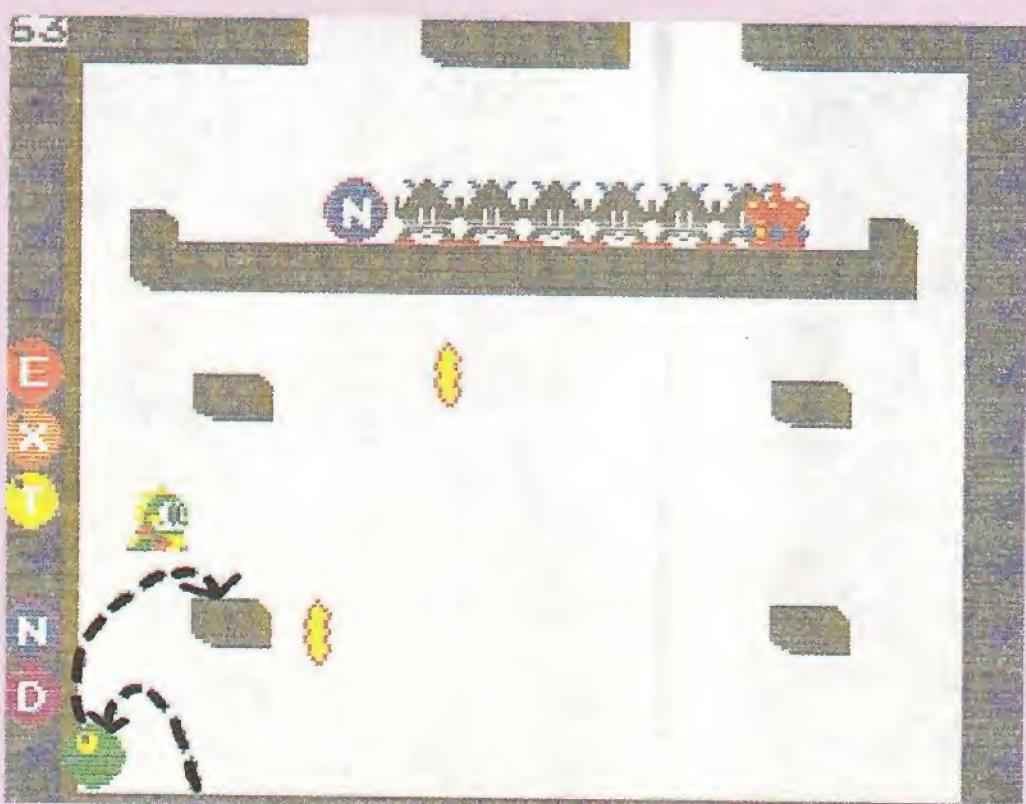
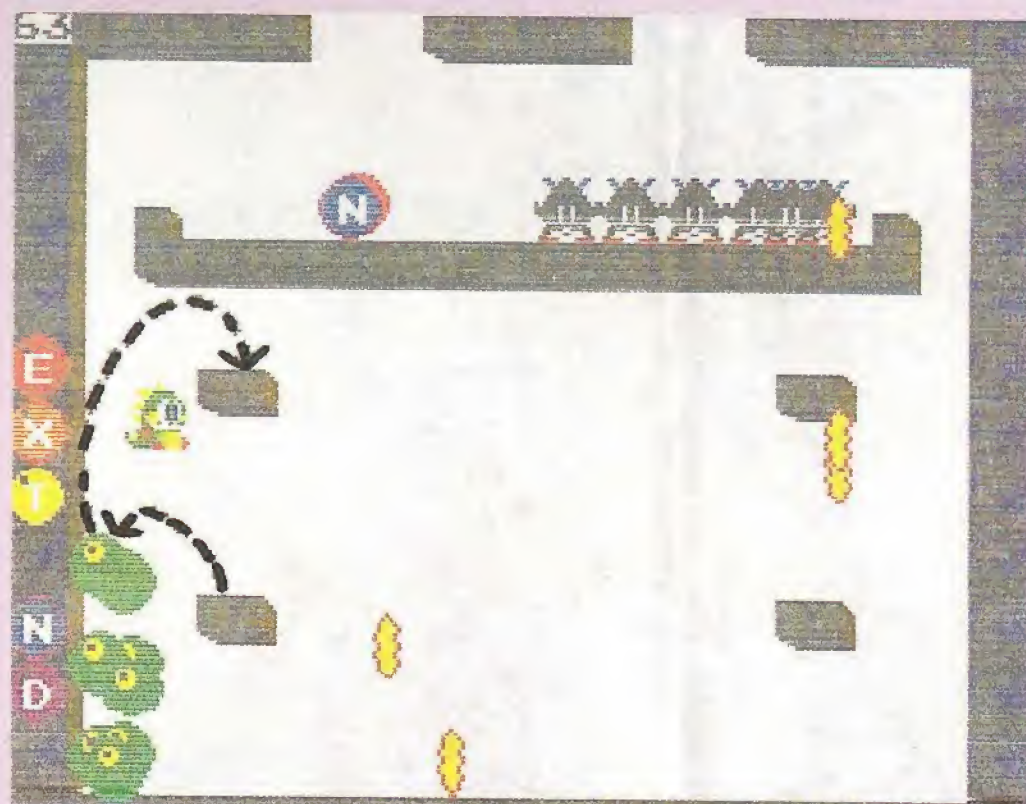
Bubble Bobble

Level 63 dieses Spiels ist doch eigentlich gar nicht so schwer:

Zuerst bubbelt man eine Blase in seine jeweilige Ecke und springt über diese auf das erste Plateau. Dann springt man ein paar Mal nach oben und läßt immer an seinem höchsten Punkt eine Blase in Richtung Bildschirmrand raus. Nach etwa sechs Sprüngen ist somit eine Wand aus Blasen entstanden, über welche man bequem auf das zweite Plateau und von dort in das Becken kommt. ■ Andreas Hellmann

Hier das ganze Vorgehen nochmals in vorbildlichen Bildern, geliefert von Andreas Lotz. Der hat auch gleich noch die Speicheradressen für den Amiga mit 512 KB beigelegt: Im 1-Spieler-Modus in \$01A316, im 2-Spieler-Modus in \$01A2F6 und \$01A2F7 jeweils \$FF für 255 Leben eintragen.

■ Andreas Lotz



The Train

Damit Weichen nicht zu Härtefällen werden, hier nochmals eine Antwort von Andreas H. aus S.:

Die Weichen stellt man, indem man einmal für die Weichenstellung 'oben' und zweimal kurz hintereinander für die mittlere Weichenstellung mit Hilfe der *Whistle* pfeift. Dazu braucht man nicht unbedingt vor der Weiche zu halten. Wo die Weiche wie stehen muß, ist der folgenden Karte zu entnehmen. Eingezeichnet sind nur die Weichenstellungen für sinnvolle Routen! ■

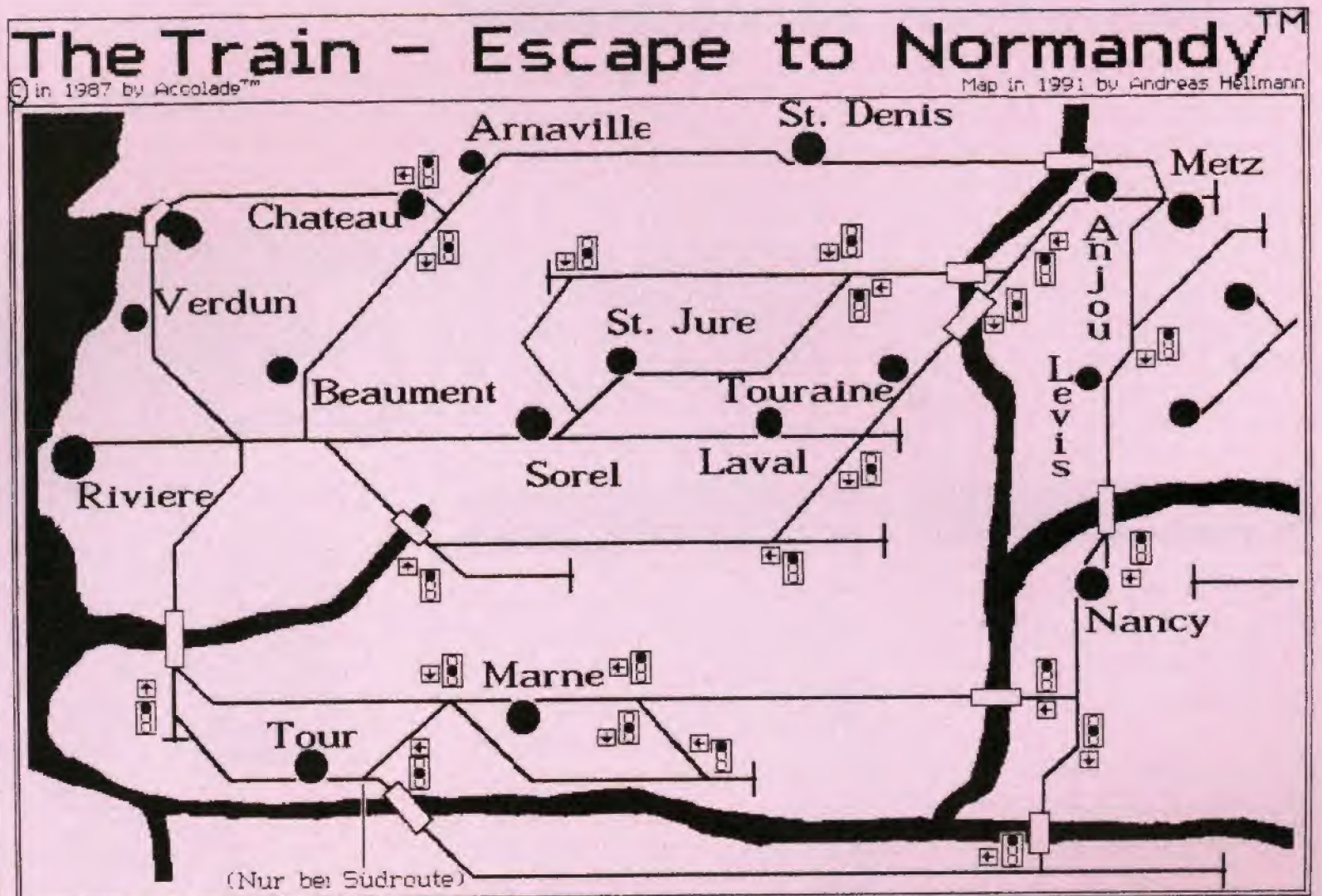
Andreas Hellmann

Ultima VI

Herbert Göll ist mit den Gefilden Britannias wohl vertraut, wie folgende Antworten beweisen:

Bei der einen Frage ging es um die *electric fields* und wie man sie am besten umgeht. Um sie auszuschalten gibt es so unförmige Dinger an den Wänden, die auch *switch* genannt und ganz einfach *gemove-d* werden. Das Problem besteht oft darin, diese Schalter zu finden, etwa im Schloß, in dem der *Vortex Cube* versteckt ist. Dort findet man ihn beispielsweise hinter einer Geheimtüre im Keller, der *X-Ray Spell* kann hier ganz praktisch sein.

Die zweite Frage war nach dem Ballon und der Seide. Dazu benötigt man zunächst *Spider Silk* in rauen Mengen, und zwar genau 40 Einheiten. Die gibt es bei allen Zauberern für 1 bis 3 Goldstücke, oder aber umsonst in der *Spider Cave*. Mit dem Zeug geht man nach Paws zu Arbeth, der es für 20 Gold zu einem ordentlichen Faden spinnt. Weiter geht es nach New Magincia zu Charlotte, die für 10 Gold aus dem Faden ein Tuch webt. Nun geht es wieder zurück nach Paws zu Miss Trihune, die aus dem Stoff die Ballonhaut näht.



Allerdings nur dann, wenn man die Pläne für den Ballon hat. ■

(Und bevor jetzt wieder Fragen kommen: Die Pläne findet man in Soutek's Castle auf der Insel am südlichen Ende Britannias, in der Nähe von Sepent's Hold. Die weiteren Einzelteile (Rope, Cauldron) findet man unterwegs, lediglich den Ballonkorb muß man sich für 300 Gold in Minoc machen lassen.)

Buffalo Bill's Rodeo Games

Dave hat Kutsche und Stier voll im Griff, lassen wir ihn selbst zu Wort kommen:

In der vierten Disziplin hilft nach meinen Erkenntnissen nur rohe Kraft. So schnell wie möglich mit dem Stick rudern und dabei den herabfallenden Kisten ausweichen. Wenn man die Kutsche erreicht hat, besteigt man sie mittels Knopfdruck. Nun muß man sich noch mit einem Indianer auseinandersetzen. Hier heißt es offensiv, aber nicht überstürzt kämpfen. Die Optionen, je-

weils bei gedrücktem Feuerknopf: Links = Abwehr, Oben = Kopfschlag, Rechts = Magenschlag.

Zum Stierkampf: Man nähert sich dem Stier auf etwa die halbe Anfangsdistanz, prescht vor, wird langsam und wartet, bis man mit den Hörnern und dem Hals auf einer Höhe ist. Nun den Knopf drücken. Man wirft sich auf den Stier. Mit etwa 10 Minuten Übung müßte man diesen leichten Teil beherrschen. Doch nun wird es schwer. Mit kräftigem Rudern muß der Stier in die Knie gezwungen werden.

Noch ein Tip zu beiden Disziplinen: Wenn es ans Rudern geht, sollte statt des Sticks die Maus benutzt werden. ■ David Hartmann

Space Quest 2

Daniel Schaller sieht bei der Anfrage von Alex aus der ASM 7/91 zwei mögliche Orte, wo die Probleme mit den Robotern auftreten können: Einmal hinter der Säurefalle, hier entfacht man mit Papierkorb, Toilettenpapier und Feuerzeug ein kleines Freudenfeuer, den Rest erledigt die Sprinkleranlage. Oder

aber den Robot vor dem *Escape Pod*, den man zuerst anlocken muß. Dazu kommt man am besten von links, drückt den Knopf und nimmt die Beine in die Hand. Beim nächsten Anlauf reicht es dann einfach, den *Pod* zu besteigen. ■

Daniel Schaller

Countdown

Im Labyrinth sollte man zum Weinkeller gehen und rechts die Box aufbrechen. Den Wein sowie das *rag* mitnehmen und die Box an der linken Wand verschieben. (Jahreszahl 1433 der Code). Nach diesem Code bewegt man die leeren Weinflaschen (1. Reihe 1. Flasche, 2. Reihe, 2. Flasche usw.). Im folgenden Raum kann man hinten hochklettern, das letzte Stück mit dem Haken. Das linke Auto bekommt man mit dem Schlüsselbund auf und weg ist man. ■

A. Küch

(Noch ein Hinweis für alle, denen die Geduld bei Countdown fast abgelaufen ist: In unserer neuesten ASM Special, dem Opus Nr. 13, ist auch eine Komplettlösung von Countdown zu finden!!!)

Ms. Pacman

Und nochmals der LYNX-Club, diesmal mit dem Weg, wie man immer an den Beschleunigungs-Blitz kommt. Die Tastenfolge hierfür ist *Pause, A, A, B, Option 1, A, A, B, Option 1, Pause*. Nun hat man ihn und kann ihn über Knopf B jederzeit einsetzen.

Atomino

Hier sind die Levelcodes zu diesem Super-Sucht-Spiel. Zuerst für den Atari von Donald Duck:

Acid, Arrow, Emission, Lava, Cave, Elixia, Bone, Wood, Fountain, Getwise.

Captain ALF hat sich dagegen mit der Amiga-Version auseinandergesetzt:

Idyll, Taurus, Neptune, Photon, Plankton, Infernal, Fossil, Poison, Soup, Sulphate.

Mickey Mouse Castle of Illusion

Hagen hat Tips, wie man mit den Endgegnern fertig wird.

Der im ersten Level sollte kein Problem sein, beim zweiten sollte man immer in der linken Ecke bleiben. Beim 3. Endgegner muß man, kurz bevor das grüne Männchen herunterkommt, hochspringen und die Füße anziehen. Beim ersten Männchen in der Mitte des Bildes stehen und danach bei jedem weiteren ein Stück nach links gehen. Die Nummer 4 sollte ebenfalls kein Problem sein, bei Obermütz Nummer 5 sollte man stehenbleiben und warten, bis er den Mund verzieht. Dann geht man ein Stückchen zur Seite und hüpf ihm schnell auf den Kopf. Der letzte Endgegner ist von den beiden obersten Stufen am einfachsten zu erreichen.

Hagen Wieshofer

Gaiare

Ein kleiner Cheat auf dem Mega Drive für bessere Waffen: Am Anfang jeder Runde schießt man den Satelliten 6 mal gegen den Bildschirmrand und saugt dann einen beliebigen Gegner an. Nun erhält man den genialen T-Braster-Schuß.

Zlatko & Alex

Elvira

Eine kleine, aber wirkungsvolle Ungereimtheit haben Sebastian und Alexander in der C 64-Version entdeckt:

Im 2. Stock der Innenburg findet man irgendwo einen Armbrustbolzen. Diesen kann man etwa 10 Schüsse lang in der Armbrust verwenden, danach verschwindet das Icon des Bolzens aus dem Inventar. Wenn man jetzt das Icon, das vorher hinter dem Bolzen war, weg wirft und dann mit *ROOM* wieder schaut, was im Raum ist, findet man einen Armbrustbolzen. Diesen verwendet man wieder mit der Armbrust und schon hat man unendlich viele Schüsse.

S. u. A. Schornack

MR-GAS

Bei diesem CPC-Spiel bringt ein *POKE &E89, &C9* die Unverwundbarkeit, ein *POKE &E74, &00* unendlich Zeit.

Klaus Meffert

Toki

Hier gibt es Zucker für den Affen! Wenn man während des ersten Levels das Wort *KILLER* eintippt, flackert der Bildschirm kurz auf, und man kann ab jetzt mit den Funktionstasten 1-6 die Level frei anwählen, F8 führt zur Endsequenz. Unendliche *Continues* bekommt man gleich noch dazu.

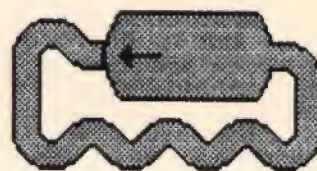
Mesut Can

Level: Medium

Track 1:



Track 2:



Track 3:



Track 4:



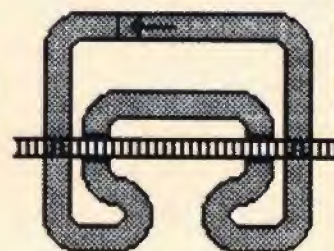
Track 5:



Track 6:

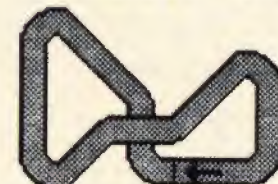


Track 7:



Level: Easy

Track 1:



Track 2:



Track 3:



Track 4:



Track 5:



Track 6:



Track 7:



Legende

Super Cars II

Frank Schweizerhof hat in den Levels Easy und Medium schon einige Runden gedreht, wie die folgenden Karten zeigen.

Frank Schweizerhof

- Start/Ziel
- Sprungschanze
- Tunnel
- Zugüberquerung
- Schranke
- Markierungsstreifen (Begrenzung)

Preisliste

	billigster Preis	teuerster Preis	Durchschnittspreis
Front Missile	100	390	245
Rear Missile	150	580	365
Honer	380	1490	935
Super	250	990	625
Mine	200	790	495
Arnow	750	2950	1850
Ran	260	990	570
Engine	1290	4990	3175
Nitro	120	490	305



Mickey Mouse I+II

Hier die Levelcodes für die beiden Game Boy-Module mit dem kleinen Nagetier als Held.

Zunächst Matthias mit dem ersten Teil:

Level 2: SZWS
Level 3: ZS2S
Level 4: ZZPS
Level 5: SW3S
Level 6: SXES
Level 7: ZW4S
Level 8: ZX9S
Level 9: ----
Level 10: WZFS
Level 11: XSJS
Level 12: XZKS
Level 13: WWMS
Level 14: XWAS
Level 15: XWAS
Level 16: XXOS
Level 17: S2SZ
Level 18: STWZ
Level 19: Z22Z
Level 20: SP3Z

Matthias Becker

Und hier der zweite Teil des Dramas, protokolliert von Jan:

Stage 2: TEST
Stage 3: GAME
Stage 4: SHIP
Stage 5: RACE
Stage 6: WORD
Stage 7: SHOP
Stage 8: SIZE
Stage 9: QUIZ
Stage 10: DOLL
Stage 11: DATE
Stage 12: ZOOM
Stage 13: DISK
Stage 14: GOLD
Stage 15: ZERO
Stage 16: FIRE
Stage 17: ROOT
Stage 18: READ
Stage 19: TAPE
Stage 20: UNIT
Stage 21: SONG
Stage 22: TYRE
Stage 23: LOVE
Stage 24: NOTE
Stage 25: JAZZ
Stage 26: HELP
Stage 27: KING
Stage 18: GIFT

Nach Stage 28 gibt es ein Zusatzlevel, in das man nur kommt, wenn man Stage 28

geschafft hat. Der Endgegner ist dann mit 3 Schüssen recht leicht zu schaffen. ■

Jan Hauer

Burai Fighter

Zunächst einige generelle Tips zu dieser Game Boy-Ballerei von Christian zum Thema Endgegner und Waffen:

Level 1: Die Riesenkrabbe erledigt man durch das Abschießen ihrer Augen. Hierbei ist die Waffe egal, da der Endgegner sehr leicht ist. Der Schlundwurm in Level 2 wird durch Abschießen der Gelenke, empfehlenerweise mit der Laserpistole, erledigt. Der Giftschädel von Level 3 hat unterhalb des Kopfes ein Auge, welches abgeschossen werden muß. Der Sonic-Ring ist hierzu am besten geeignet, da er die Haut durchdringt und man nicht unter den Schädel fliegen muß, um das Auge zu treffen. Bei den Feuerflügeln in Level 4 muß man darauf achten, daß man nicht von dem riesigen Stein getroffen wird. Dies ist nämlich der einzige Schutz der Feuerflügel, die ansonsten mit jeder Waffe erledigt werden können. Beim Schleimdrachen in Level 5 muß man auf die Zunge zielen, am besten mit der Laserpistole. Der Drache bewegt sich allerdings sehr schnell, so daß man aufpassen muß, damit man nicht getroffen wird.

Mit den Kobalt-Bomben sollte man sparsam umgehen, da man für genügend Bomben ein Extraleben bekommt und vor den Endgegnern sowieso noch jede Menge Aliens lauern. Zahlen sollte man unbedingt auf sammeln, da sie ein Extraleben bringen. Im 4. Level muß man beim Aufsammeln sehr vorsichtig sein, da manche Gegner kurz vor einem auftauchen. Bei 10 gleichen Buchstaben erhält man eine Superwaffe. Der Laser (L) ist besonders wirksam und hat

die größte Durchschlagskraft, mit 10 Ls schießt man X-förmig und nach vorne. Der Sonic-Ring (R) hat den Vorteil, daß er durch Wände und Körper der Endgegner dringt, mit 10Rs schießt man Y-förmig, der Aktionsradius ist aber geringer als beim Laser. Die Megaton-Raketen (M) sind erst nach 5 Ms richtig effektiv, bei 10 Ms feuert man kreuzförmig und erreicht damit alle Gegner. Als Superwaffe optimal.

Christian Kopp

Und für alle, die ohne viel Streß in die oberen Level wollen, hier noch eine Liste der Paßwörter der einzelnen Level, nach Schwierigkeitsgraden geordnet:

Stufe Eagle:

Level 2: HGKM
Level 3: CPFG
Level 4: JJCM
Level 5: DKLF

Stufe Albatross:

Level 2: HGNC
Level 3: BMHB
Level 4: DGBF
Level 5: JGJH

Stufe Ace:

Level 2: GBHL
Level 3: MHCB
Level 4: CDMN
Level 5: KDPG
Stufe Ultimate:
Level 2: GDCP
Level 3: LMCJ
Level 4: CCHL
Level 5: HFKP
Level 6: BNGN:z y

Maik Gerhartz

Paladin

Und nochmals der Klaus mit einer CPC-Mogelei: Mit *Discology* nach der Hex-Folge 3E 02 32 1E A2 suchen und die 02 mit einem beliebigen Wert zwischen 00 und FF für die Anzahl der Leben ersetzen. ■

Sim City

Der CPC lebt doch noch! Zunächst ein kleiner Tip für finanzschwache Bürgermeister.

Nachdem eine neue Landschaft errechnet wurde, sollte man den Spielstand als Spielstand 0 auf eine vom Programm formatierte Diskette abspeichern und das Spiel verlassen. Danach den Diskeditor von *Discology* starten, die Diskette mit dem Spielstand einlegen, auf Track 0 positionieren und die Hex-Folge 20 4E 00 suchen lassen. Es werden möglicherweise mehrere Fundstellen gemeldet, doch nur die bei Adresse 0000 ist gültig. An diese Stelle nun dreimal FF schreiben, und man hat später im Spiel 10 Millionen Dollar zur Verfügung.

Will man in ein laufendes Spiel eingreifen, so läßt man sich in Basic mit der HEX\$-Funktion die Werte für das momentane Kapital umwandeln und sucht dann nach dieser Folge, wobei man jedoch die Bytepaare vertauschen muß. (Bei 4927 Dollar wäre der Hexwert 133F, zu suchen ist also nach 3F 13.) ■

Klaus Meffert

Flügel

Stefan hat einen Trick, mit dem man sich das Fliegerleben in dem inzwischen indizierten Spiel *Flügel* von *Kinoware* (alles klar?) etwas leichter machen kann. Dazu erzeugt man in der *Flight School* einen neuen Piloten namens *Who is The Riddler*. Wichtig ist dabei, daß vor dem Namen zwei Leerzeichen stehen und die Eingabe mit der *Esc*-Taste abgeschlossen wird. Nun erscheinen einige Requester, über die man den weiteren Spielverlauf beeinflussen kann. So können beispielsweise bestimmte Missionsarten gesperrt werden, man kann sich unsterblich und/oder zum ständigen Gewinner machen, seine Skills auf Maximum setzen oder sich zu Beförderungen und Medaillen verhehlen. ■

Stefan Weber

Antheds

Dennis hat uns mit einer Kurzlösung nebst Karte versorgt:

1. Januar: Gegen 1 Uhr sollte man im *Quarry* sein, um Informationen über die FBI-Agenten zu erhalten. Danach kann man, wenn man will, zur Farm von J.D. gehen und gegen die Agenten kämpfen. Daheim hilft man Jackie und kämpft gegen die Chicken. Danach schläft man bis zum nächsten Morgen.

2. Januar: Morgens gleich in die Neptune Hall gehen, da sich der Mann dort in einen *Anthead* verwandelt. Dort die Nummer notieren.

Louie beim Flughafen überreden, losfliegen und ein paar Ameisen vernichten. Daheim bis zum nächsten Morgen schlafen.

3. Januar: Zum Flughafen, losfliegen und Ameisen killen. Danach kann man tun, was man will.

4. Januar: Gegen 10 Uhr kommt Jackie. Man schießt ihr die Fühler ab und verbringt den Rest des Tages mit der Ameisenjagd.

5. Januar: Der Tankwart ist ebenfalls von der Krankheit befallen und muß auf die bewährte Weise geheilt werden. Mit allen drei Zahlen geht man ins Krankenhaus, öffnet den Tresor und haut ab, ohne erwischt zu werden.

6. Januar: Wenn es nicht zu kalt ist, geht man zwei Screens nördlich vom Nord-Vulkan in das Ameisennest (siehe Karte) und zerstört die Königin, indem man sie berührt und flieht zum Ausgang.

DETHO

Mr. Heli

Hier die Codes für das 2. und 3. Level auf dem C 64: CABDBHAA-UJJJJDCCKBX und DAAHF-HEEAAUAGFHSDCKCZ.

Jürgen Wunsch

Car-Vup

In der Highscore-Liste R.J. TOONE eingeben für unendliche Leben (Amiga).

Dirk Sanke

SWIV

Spiel pausieren, NCC-1701 eingeben, Return drücken und das Spiel fortsetzen. Nun verfügt man über unendlich viele Jeeps und Helikopter (Amiga).

Dirk Sanke

Game Gear Shinobi

Ein Soundmenü erreicht man, wenn man im Vorspann Oben und Start drückt.

Heiko Meyer

Interchange

Noch mehr Codewörter für den Amiga:

GLEN, KRST, AIDA, SEAN, STOO, SLOP, GORE, KILL, SHOT.

Kai Simbrick

Rick Dangerous II

In der Highscore-Liste auf dem C 64 JE VEUX VIVRE eingeben, und ihr habt unendliche Leben.

Oliver Wellinghoff

Outzone

Hier sind die Paßwörter für die Amiga-Version:

CHARLEY, BREWSTER, RV WRAMA, THE ABYSS, J CAMERON, L BRITISH, SOUTHSIDE, HUELSBECK, B FIEDEL, BITMAP BRO, MBIEHN, FACTOR 5, J HIPPEL, R MATTHEWS, TEXAS, J BURNS, SILVESTRI, T HOLLAND, CAULDRON 2, MOORCOCK, Z, DRACULA, POLEDOURIS, STARDUST, SOON, HORROR, TALE.

Erwin Greimeister

Der Preis ist heiß

Wenn man in der Ausscheidungsrunde am Rad drehen muß, sollte man einfach nur kurz die linke Maustaste drücken, und schon hat man 90 Punkte. Damit ist man zu 99 % in der Endrunde.

Rainer Stolte

Glücksrad

Offensichtlich wählen die Computerspieler ihre Buchstaben immer in der gleichen Reihenfolge aus. Bei Konsonanten ist sie N, R, D, T, C, S, M, H, L, K, B, P, W, G, F, J, V, X, Q, Y, Z, bei Vokalen E, I, A, U, O. Hat man als Spieler einen Buchstaben gewählt, wählt der Computer den nächsten aus der obigen Reihe.

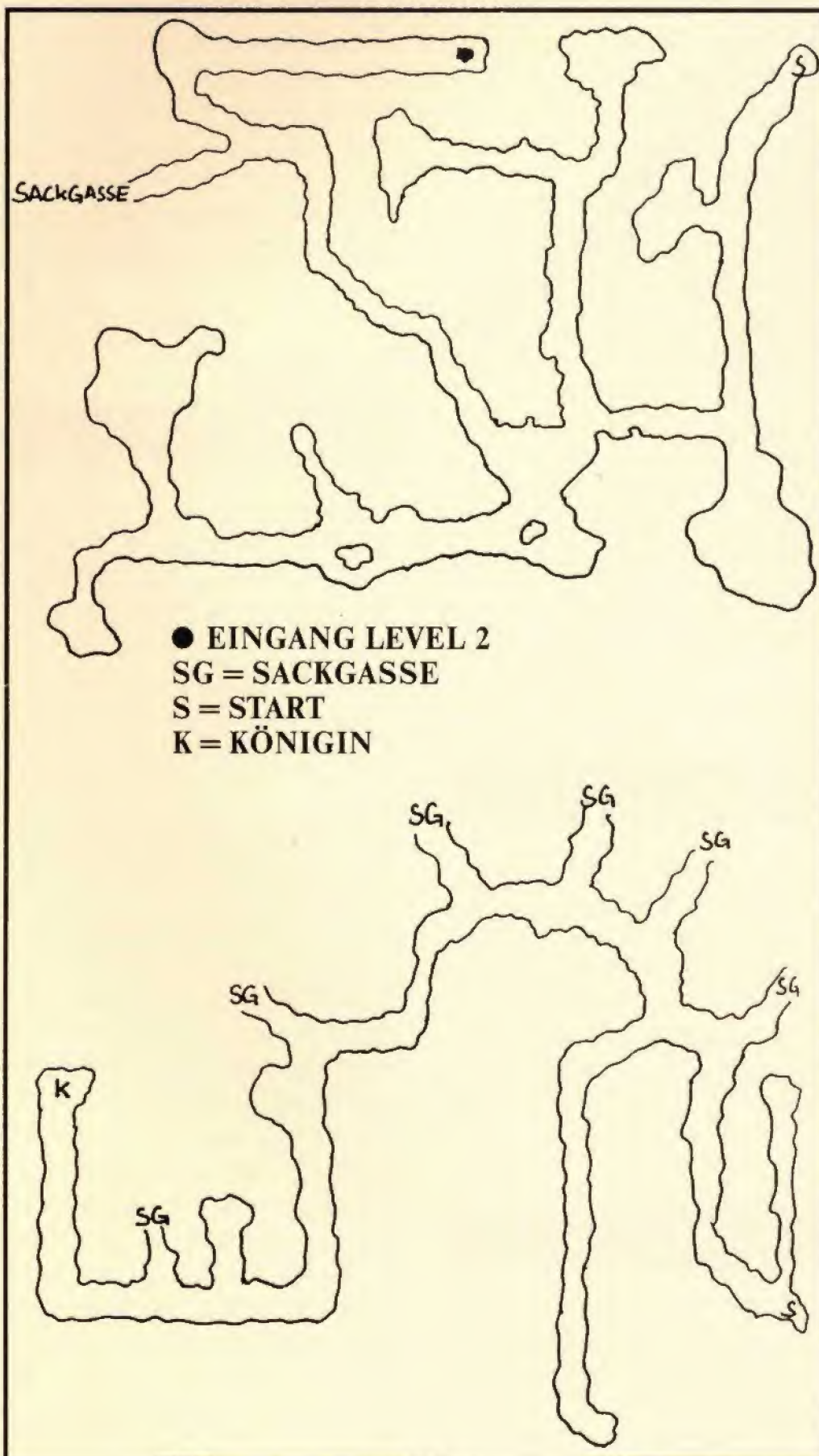
Mr. Glücksrad

(Eigentlich ganz logisch, denn die Reihenfolge entspricht der Häufigkeit der einzelnen Buchstaben in der deutschen Sprache. Man kann den potentiellen Kandidaten solcher Shows nur raten, diese Folge auswendig zu lernen!)

Karate Kid 2

Mal wieder etwas Betagteres für den Atari ST: Mit der Taste P gelangt man in den nächsten Level.

Thomas Weber



● EINGANG LEVEL 2
SG = SACKGASSE
S = START
K = KÖNIGIN

Crystals of Alborea

Nachdem man das Spiel gestartet hat, geht man in den *Main Character*-Bildschirm, wählt Jarel an und klickt auf das Flaschensymbol. Wenn man jetzt *Ctrl-V* drückt, erhält man volle Lebenspunkte und alle Spezialeigenschaften. ■

Dirk Sanke

Die Karte von Andreas Lotz kann bei der weiteren Suche ganz hilfreich sein, auf ihr sind die Fundplätze der Diamanten markiert. Damit ist das Spiel so gut wie gelöst, denn mehr als die Diamanten zu den Türmen zu bringen ist nicht zu tun. Von den Tunnels braucht man nur die beiden eingezeichneten, den einen, um auf die Insel zu gelangen, den anderen, um an den letzten Diamanten zu



kommen. Vor der Ablieferung des letzten Kristalls sollte man abspeichern, da der Endgegner recht kernig ist. ■

Andreas Lotz

● = Turm
■ = Tunnel
🏠 = Haus
◆ = Kristall
(vierter in Tunnel)

P.P. Hammer

Und hier die Amiga-Paßwörter, die allerdings nur unter dem Spielernamen „CHEAT“ gültig sind, das ist der Preis fürs Mogeln! ■

Christian Hallebach

Manix

Die Codes für alle Level auf dem C 64 lauten: *Manix, Zone, Space, Moon, Time, Motivate, Tom, Major, Mike, Sarah, Doug, Neil, Ixion, Kinetic, Trapclimax.* ■

Oliver Wellinghoff

Star Ray

Und nochmals ein in Ehren ergrauter Cheat für den ST: Während des Spiels die *Space*-Taste drücken und danach *AL ZANKOVICH* eintippen (*Z=Y*). Mit *F6* kommt man nun immer einen Level weiter. ■

Thomas Weber

02 - VEGUGAAD
03 - CDWTWWWC
04 - GBTSBURB
05 - CAFSSTBB
06 - UWCRUSTA
07 - CUSRIJSA
08 - GTIJRIFW
09 - CSBHEHTV
10 - VJVHGFHV
11 - CIHIAEGU
12 - GHFFCDCT
13 - BFVFUBFT
14 - UESGWAES
15 - BDEGIWDS
16 - FCBDRVVR
17 - BARFETFJ
18 - TWHFGSAJ
19 - BVAABRWI
20 - FTTWDIRH
21 - BSFWUHBH
22 - URDCWGTG
23 - BITCJESG
24 - FHJBSDGF
25 - TGCTRCTE
26 - TESSEASE
27 - EDITFWGD
28 - ECBUWVUC
29 - TAVUBTIC
30 - SWHVSSH
31 - EVEVVRBCB
32 - ETUHI IJA

33 - TSRIRHDW
34 - TRDUEGCW
35 - EJATGFUV
36 - EHJSADEU
37 - SGGSDCWU
38 - SFACUBWT
39 - DDUCVWRT
40 - DCGBIVBS
41 - SBDARUTR
42 - RWSWESSR
43 - DVJAHRGJ
44 - DUCFBJUI
45 - SSWFDHII
46 - SRIGUGHH
47 - DJFGWFCH
48 - DHVDJDJG
49 - VGSEICEF
50 - CFEERBDF
51 - GDUIDWJE
52 - CCRHFVED
53 - VBDHWUDO
54 - CAARBTVC
55 - GVJRTRFC
56 - CUGJVJAB
57 - VTWTIIWA
58 - CRTTRGRA
59 - GJFTEFAW
60 - CICUGESV
61 - UGSUBCRV
62 - BFIVDBFU
63 - FEBVUATU

Screambuster

Ein Cheat für die Atari-Version, der eventuell auch auf dem Amiga funktionieren könnte: Während des Spiels kann man mit einigen Tastenkombinationen für Erleichterung sorgen:

ALT+L: Zusatzleben

ALT+I: Unzerstörbarkeit

ALT+E: Volle Lebensenergie

ALT+W: Warp zum nächsten Level: ■

Martin Lethaus

Stellar 7

Im Weltraum ist die Hölle los, wenn Timo mit seinem *Raven* auf Tour geht. Hier seine Erfahrungsberichte.

1.) Sol: Die Gegner in diesem System sind relativ einfach zu zerstören. Der *Guardian* hat ein *Eel Shield* und läßt sich am besten unsichtbar und notfalls mit der *Super Cannon* besiegen. Als Besonderheit findet sich in einem der vier *Obstacles* ein geheimer Warp nach Deneb. Der richtige wird mit 16 Schüssen zerstört.

2.) Antares: Vorsicht vor den Minen des Systems und den Laserbatterien, die einen sehr schnell unter Kreuzfeuer nehmen. Der *Guardian* ist eine Spinne, die man mit normalen Schüssen eliminiert. Nur Vorsicht bei den kleinen Spinnen, die er abwirft. Die Netze sind kein Problem, sie verlangsamen nur.

3.) Rigel: Hier gibt es keine besonderen Gegner, die Rumfliegerei ist das einzige Problem. Der *Guardian* ist ein Skorpion, den man am besten mit der *Super Cannon* besiegt, dazu fährt man rückwärts, bis man ihn im Zielkreuz hat und wartet, bis er runterkommt.

4.) Deneb: Hier gibt es keine besonderen Gegner, der *Guardian* wird am besten mit einer Mine ausgeschaltet. Man aktiviert den *Cloaker*, fährt auf ihn zu, wirft die Mine ab und dreht ab.

5.) Sirius: Achtung vor den drei Minen zu Beginn des Systems! Der *Guardian* wird mit *Cloaker* und *Super Cannon* erledigt.

6.) Regulus: Hier tauchen zum ersten Mal die *Stalker* auf, die mit *Cloaker* und *Cat's Eye* besiegt werden können. Der *Guardian* ist wieder eine Spinne, bei der diesmal die Netze gefährlich sind, da sie Energie abzapfen. Die Spinne selbst gibt nach drei Treffern auf.

7.) Arcturus: Auch hier sind die *Stalker* anwesend, ebenfalls viele *Assault Cannons*. *Gir Draxon* wird mit dem *Cloaker* verwirrt und dann abgeschossen.

Timo Lemburg

Vaxine

Man gebe während des Spiels auf dem Amiga *WIL-DEBEESTE* ein, und man kann mit den Funktionstasten beliebig zwischen den Leveln wechseln mit F1 und F2 in Einer- und mit F3 und F4 in Zehnerschritten.

Christian Manß

Level	001-040	041-080	081-120	121-160	161-200
1		54796	87792	26824	70768
2	03797	96296	11164	45888	16398
3	58829	60897	34047	75267	45576
4	73159	71231	70917	63651	87270
5	88530	98488	40282	54485	27781
6	22586	40965	73172	46857	47137
7	64383	70834	84157	75327	52193
8	60037	46121	74230	96721	96195
9	85164	31089	00016	87963	96438
10	07274	27277	75232	64846	25105
11	37322	08439	73834	69235	59006
12	26106	38559	22120	88936	32809
13	70473	18171	57837	70104	77032
14	83524	96018	14711	69871	79354
15	86720	55315	94330	84165	92292
16	71990	48539	83879	41160	55475
17	15683	34714	67725	92632	45759
18	24759	91988	73777	62261	69535
19	10439	29935	67882	89064	25274
20	14278	02675	93996	38862	79164
21	95912	47089	06764	95850	01657
22	58819	18554	59524	17617	19019
23	58890	02353	68744	75176	38497
24	86239	27901	82543	10622	96446
25	72861	92505	69198	88831	02971
26	47530	87880	36627	01849	15894
27	46574	44828	31909	68389	00442
28	81152	80294	36959	27645	18380
29	72493	56847	30712	44049	12666
30	81093	47274	71511	73412	90828
31	61522	74219	32222	58439	53026
32	68875	31429	53870	52147	79822
33	59092	46658	99460	60754	81648
34	74665	43247	73185	78328	16247
35	36338	05111	97271	24249	61426
36	39793	35359	07464	26266	93278
37	43456	61230	95544	31021	00006
38	51499	54066	03695	45039	26004
39	63588	26317	15647	96112	75258
40	47672	91281	43330	78319	95039

NAM 1965-75

Stefan Reckling kann mit einigen strategischen Tips aufwarten:

1.) Man sollte immer genügend Truppen in den vier Bezirken haben, um einen überraschenden Angriff schnell abwehren zu können.

2.) Es müssen mindestens drei Einheiten immer einen Hubschrauber zugewiesen bekommen, um einer Einheit schnell zu Hilfe zu kommen, oder sie zu evakuieren.

3.) Verliert man im eigenen Land an Popularität, sollte man unwichtige Einheiten aus Vietnam abziehen.

4.) Es muß immer darauf geachtet werden, daß spätestens im Dezember des ablaufenden Jahres die Reserven, und die Militär- und Wirtschaftshilfe für Südvietnam und Luftunterstützung beantragt werden.

5.) Wird man vom Gegner mit schweren Truppen (Pan-

zer usw.) angegriffen, muß sofort ein schwerer Gegen-schlag erfolgen.

6.) Sollte das IV. Corps angegriffen werden, müssen sofort sämtliche zur Verfügung stehenden Reserven und Truppen sofort eingesetzt werden. (Dies gilt nur für eine Großoffensive.)

7.) Strategisch wichtige Punkte wie Städte, Gebirge und Häfen sind besonders stark zu kontrollieren.

Stefan Reckling

Das Boot

Wenn man nur noch einige Akustik-Torpedos und keine Looping- bzw. Magnetic-Torpedos mehr hat, so füllt man ein Rohr mit einem Akustik-Torpedo. Jetzt drückt man AFT, und es erscheint eine Torpedoliste. Man drückt jetzt entweder Looping oder Magnetic und siehe da, man erhält einen Akustik-Torpedo mehr.

Andreas Wysocki

Tangram

Zweihundert Levelcodes für die Amiga-Version viel Spaß! ■ Steffen Welp

Bundesliga Manager

Bayer Uerdingen ist die beste Mannschaft, dort kommen die meisten Zuschauer. Zu Beginn holt man sich von der Bank 2 Millionen. Mit diesem Geld wird das Stadion auf etwa 40 000 Plätze ausgebaut und die Eintrittspreise auf etwa 11 Mark festgelegt. Nun dürften bereits beim ersten Spiel etwa 15 000 Zuschauer kommen. Den Gewinn zahlt man sofort an die Bank zurück, damit man nicht unnötig Zinsen zahlt. Wer trotzdem mal zu viele Schulden hat (nicht auf der Bank), der läßt sein Stadion ausbauen. Das Programm unterscheidet hier nicht zwischen positiven und negativen Werten, so daß man das Stadion vergrößern und zugleich seine Schulden loswerden kann.

Michael Zenger

Transworld

Man kauft sich einen kleinen Laster und beantragt auf der Bank soviel Kredit wie möglich. Wenn man den Kredit erhalten hat, verkauft man seine alte Kiste und kauft sich den größten Autotransporter, den man sich leisten kann. Allerdings sollte man noch um die 30 000 Mark übrig haben, um sich auch die entsprechende Ladung leisten zu können. Bei einem Ferntransporter nicht vergessen, einen zweiten Fahrer einzustellen. Nun fährt man nach Mailand und kauft dort Autos, dort kostet ein Auto etwa 13 000 Mark, der Preis sinkt noch im Laufe des Spiels. Diese kann man dann in Frankfurt mit Gewinn verkaufen, sie bringen dort 18 000, später aber auch über 20 000 Mark.

Michael Zenger



Bachler Computersoftware

Budokan /dt.
Amiga, IBM-PC

Cabal /dt.
Amiga, Atari ST

Defender of the Crown
Amiga, IBM-PC, Atari ST

North & South
Amiga, IBM-PC,
Atari ST

Shinobi
Amiga, Atari ST

Starflight /dt.
Amiga, IBM-PC, Atari ST

Je DM
29,95

	AMIGA	IBM-PC	ATARI ST	C 64 Disk.
16 Bit Hit Machine /dt. Super Cars, Skidz, Switchblade, Axel's Magic Hammer	59,95	—,—	59,95	—,—
Challengers /dt. Super Ski, Fighter Bomber, Stunt Car Racer, Kick Off, Great Courts	74,95	74,95	74,95	54,95
Coin-up Hits 2 /dt. Ghouls 'n' Ghosts, Vigilante, Dynasty Wars, Ninja Spirit, Hammerfist	74,95	—,—	74,95	49,95
Epyx Sporting Gold /dt. California Games, Winter Edition, Summer Edition	59,95	59,95	59,95	49,95
Fists of Fury /dt. Double Dragon 2, Dynamite Dux, Ninja Warriors, Shinobi	59,95	—,—	59,95	39,95
Full Blast /dt. Carrier Command, Ferrari Formula 1, Rick Dangerous, P47 Thunderbolt, Chicago 90, Highway Patrol	74,95	74,95	74,95	54,95
Magnetic Scrolls Collection Fish, Corruption, Guild of thieves	74,95	79,95	74,95	—,—
Magnum /dt. RVF Honda, Oriental Games, Great Courts, Satan, After the war	74,95	—,—	74,95	—,—
Milestones /dt. Spherical, Hard'n' Heavy, Circus Attractions, Grand Monster Slam	64,95	—,—	64,95	54,95
Monster Pack /dt. Shadow of the Beast, Infestation, Nitro	59,95	—,—	59,95	—,—
Phantasie Bonus Edition Phantasie 1, Phantasie 3, Questron 2	72,95	72,95	—,—	59,95
Platinum /dt. Black Tiger, Strider, Forgotten Worlds, Ghouls'n Ghosts	59,95	—,—	59,95	49,95
Premier Collection C64 /dt. Last Ninja 1+2, Flimbo's Quest, Domination, International Karate, Myth	—,—	—,—	—,—	49,95
Premier Collection Amiga /dt. Last Ninja 1, International Karate, Tusker, Flimbo's Quest	59,95	—,—	—,—	—,—
Power Pack /dt. Xenon 2, Lombard RAC Rally, TV Sports Football, Bloodwych	59,95	—,—	59,95	—,—
Power Up /dt. Turrican, X-Out, Rainbow islands, Chase H.Q., Altered Beast	72,95	—,—	72,95	49,95
Rainbow Collection /dt. Rainbow Islands, Bubble Bobble, Newzealand Story	49,95	—,—	49,95	39,95
Ralf Glau Edition /dt. Hanse, Vermeer, Yuppi's Revenge	79,95	79,95	79,95	64,95

	AMIGA	IBM-PC	ATARI ST	C 64 Disk.
Sega Master Mix /dt. Super Wonder Boy, Turbo Out Run, Crack Down, Thunder Blade, Dynamite Dux	59,95	—,—	59,95	49,95
Sierra Value Pack 1 Conquest of Camelot, Code-Name: Iceman, Colonel's Bequest	—,—	99,—	—,—	—,—
Sierra Value Pack 2 Leisure Suit Larry 1, Manhunter, Goldrush	99,—	—,—	—,—	—,—
Sim City + Populous /dt.	74,95	74,95	74,95	—,—
Soccer Mania /dt. Football Manager 2 + Expansion Kit, Gazza's Super Soccer, Football Manager World Cup Edition, MicroProse-Soccer	59,95	—,—	59,95	—,49,95
Test Drive 2 Collection /dt. Test Drive 2, Muscle Cars, Supercars, California Challenge, European Challenge	74,95	84,95	—,—	64,95
Virtual Reality 1 /dt. Starglider 2, Int. Soccer Challenge, Carrier Command Stunt Car Racer, Midwinter	84,95	84,95	74,95	—,—
Virtual Reality 2 /dt. Virus, Weird Dreams, Sentinel, Resolution101, Thunderstrike	79,95	79,95	69,95	—,—
Virtual Worlds Driller, Total Eclipse, Castle Master, The Crypt	74,95	74,95	74,95	49,95
Wheels of Fire /dt. Turbo Out Run, Chase H.Q., Hard Drivin', Powerdrift	74,95	—,—	74,95	59,95

...neuheit in letzter minute...

Secret Weapons of the Luftwaffe
IBM-PC für DM 89,95

Nachfolger vom berühmten "Their finest hour"!

So könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben,
oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken.
Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 5,— DM)
oder **portofrei per Vorkasse** (Bar, Scheck).
Ab 100,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei.
Fordern Sie noch heute per Postkarte oder Brief
unsere kostenlose Preisliste mit noch mehr Programmen an.

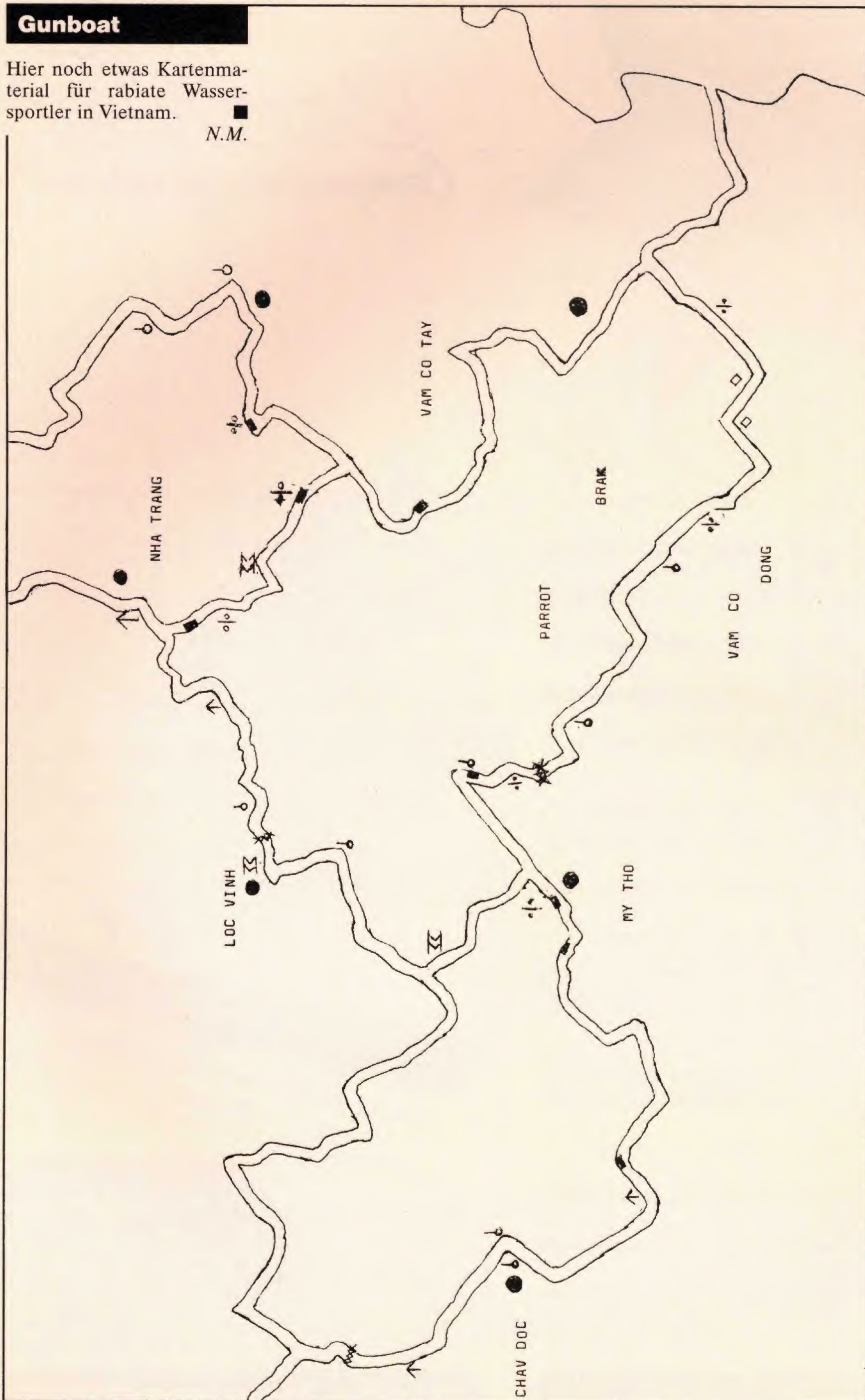
☎ 0 28 71 / 86 31 • 18 30 88 • 18 06 37
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler—Computersoftware
Postfach 1113 • Blücherstr.24
D—4290 Bocholt

Gunboat

Hier noch etwas Kartenmaterial für rabiater Wassersportler in Vietnam.

N.M.



LEGENDE: ○ Schütze
 ● MG
 ↑ Granatstellung

⌘ Panzer
 ■ Boot
 X X X Minen

Um die Aufträge nicht allzuleicht lösen zu können, habe ich an jeder Position nur die jeweils stärkste Waffe eingezeichnet.

Shadow Dancer

Auf dem Amiga im Pausenmodus *GIVE ME INFINITY* (Z=Y!) eingeben, und man hat unendlich Leben. ■

Mike Wittig

Metal Masters

Achim und Jürgen haben sich die Spielstände auf Amiga und Atari ST genauer angesehen. Viel Spaß beim Patchen! ■

A.G. & J.W.

HEX-Listing ST:

```

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F
00: 00 00 00 00 4D 45 54 41 4C 00 00 00 00 00 00 00
10: 00 00 01 00 00 01 00 00 00 64 00 02 00 05 00 64
20: 00 03 00 08 00 64 00 03 00 08 00 64 00 00 00 00
    
```

HEX-LISTING AMIGA:

```

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F
00: 00 00 00 00 4D 45 54 41 4C 00 00 00 00 00 00 00
10: 00 00 01 00 00 05 00 03 00 64 00 06 00 06 00 64
20: 00 07 00 15 00 64 00 07 00 16 00 64 00 00 00 00
    
```

Erklärungen:

HEX-Byte	Funktion	HEX-Byte	Funktion
00:	Geldstand in 25600'er Schritten	15:	Geräte-Erkennungsbyte (GEB(s.u.)) von Gerät 1
01:	Geldstand in 100'er Schritten	17:	Gerät 1 (s.u.)
02:	Score in 2560'er Schritten	19:	Status Gerät 1 (s.u.)
03:	Score in 10'er Schritten	1B:	GEB 2
04:	Name Spieler 1	1D:	Gerät 2
12:	Level (1-10); 0 = Anfangseinst.	1F:	Status Gerät 2
		21:	GEB 3
		23-:	Wiederholung von GEB, Gerät-Nr., Status, ... für alle übrigen Geräte...

Status : Gerätstatus in %, normal bis 100, aber auch bis 255 zu erweitern.

GEB ST : Für die verschiedenen Geräte müssen die dazugehörigen Bytes unbedingt gesetzt werden:

- 01: Beinpaar
- 02: Rumpf
- 03: Arm

GEB Amiga : Für Amiga gilt folgendes:

- 05: Beinpaar
- 06: Rumpf
- 07: Arm

Geräte/Nr.: Folgende Bytes ergeben in beiden Versionen diese Geräte:

00: Legs	0E: Smasher Laser
01: Pad Legs	0F: Smasher Missile
02: Plat Legs	10: Hammer Laser
03: Black Legs	11: Hammer Missile
04: Can	12: Hacker Laser
05: Box	13: Hacker Missile
06: Msafe	14: Cleaver Laser
07: Master	15: Cleaver Missile
08: Fist Laser	16: Powersaw
09: Fist Missile	17: LZR Field
0A: Punch Laser	18: Boukmast
0B: Punch Missile	19: BRM
0C: 3 Claws Laser	
0D: 3 Claws Missile	

Kluge Köpfe gesucht!

SWAP

mal wieder!

PALACE

**Bist Du ein
verhinderter Einstein
oder taugst Du nur
zum
Kistenschleppen?**

Mach den Swap-Test! Das fesselnde Puzzelspiel, das Deinen grauen Zellen Planung, Konzentration und Reflektion abverlangt.

Wählbare Features:

Practice-Modus, Wettkampf-Modus, Statistik, Highscoreliste, Save-Option, verschieden geformte Steine, sechs Farben und verschiedener Größen, "Lawinen"-Funktion, Zugrücknahmefunktion, Bonus Zeitlimit.

Invest

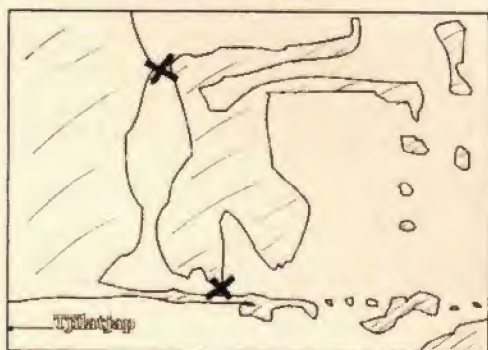
Wenn man eine gut laufende Firma als Aktienpaket aufkauft und die Aktien anschließend einzeln wieder verkauft, kann man mit einem Schlag Gewinne bis zu 30 Millionen Dollar erzielen. Dieser Trick kann beliebig oft wiederholt werden. ■

Manuel Carozzi

Silent Service II

Um möglichst viele Punkte mit relativ wenig Risiko zu erreichen, sollte man das goldene Mittel zwischen guter Ausrüstung (viele Torpedorohre, hohe Geschwindigkeit) und hoher Punktzahl finden. Die Narwal-Klasse ist hierzu besonders geeignet. Der günstigste Zeitpunkt zum Start ist der Januar 1942, weil um diese Zeit in der Celebes-See die Hölle los ist. Eines der größten Hindernisse auf dem Weg zu einer hohen Punktzahl in einer Patrouille stellt der Spritverbrauch dar. Darum empfiehlt es sich, an einer günstigen Stelle (siehe Skizze) abzuwarten und den Geleitzügen aufzulauern. Es gibt prinzipiell zwei erfolgversprechende Angriffstaktiken:

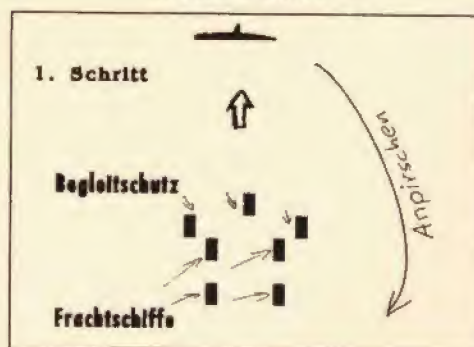
CELEBES



Mit Torpedos: Man sollte zunächst versuchen, sich von hinten an den Geleitzug heranzupirschen, bis 4000 Yard besteht keine Ortungsgefahr. Dann die feindlichen Schiffe mit dem Periskop ins Visier nehmen und nicht mit dem Fernglas, da sonst wertvolle Sekunden beim Untertauchen vergehen. Ideal ist es, wenn man sofort zwei bis drei Frachtschiffe in Brand schießen kann. Aber Vor-

sicht: Sofort nach dem ersten Schuß wird man von den Zerstörern angegriffen, man sollte also schnellstmöglich untertauchen, entweder auf 30 Fuß oder Periskoptiefe. Gleichzeitig die Maschinen stoppen und die Ruhe bewahren. Die Zerstörer kennen die momentane Position des Angreifers und werden auf Frontalkurs angerast kommen. Ab 3000 Yard besteht eine realistische Chance, die Zerstörer zu treffen, danach kann man in Ruhe den Rest der Arbeit erledigen.

Angriffstaktik



Ohne Torpedos: Man schleicht sich, wie bereits gehabt, an und schießt ein oder zwei Frachter mit der Bordkanone in Brand. Dann sofort und so tief wie möglich abtauchen, den Kurs um 90 Grad ändern und mit der langsamsten Geschwindigkeit fahren. Nach der Verän-

derung des Zeitfaktors auf 8 wird man feststellen, daß die Zerstörer nur an der Abtauchstelle und dort vergeblich suchen. Sie werden die Suche nach kurzer Zeit aufgeben, und man kann sich den angeschossenen Frachtern widmen. ■

M&M

2. Schritt



Nemesis

Am Ende von Level 2 muß man den vorletzten Gegner, der an der Decke hängt und Monster spuckt, abschießen und an dessen alte Position fliegen. So gelangt man in eine Bonuswelt mit Warp nach Level 3. Für eine volle Bewaffnung während des Spiels die Tastenfolge Start, Oben, Oben, Unten, Unten, Links, Rechts, Links, Rechts, B, A, Start drücken. ■

Ingmar Baumgart

Logical

Und wenn wir schon bei Levelcodes sind, dann auch noch die zu Logical für den Amiga. Mit *THE FINAL CUT*

- | | | |
|---------------------|---------------------|---------------------|
| 1 - WELCOME | 34 - VENI VIDI VICI | 67 - HIGH SPEED |
| 2 - THE OTHER SIDE | 35 - WE LIKE IT | 68 - ALEXANDRIA |
| 3 - QUADRI QUADRA | 36 - FOREVER HERE | 69 - RUNNING TEARS |
| 4 - STONE ROAD | 37 - WONDERLAND | 70 - HER RAINBOW |
| 5 - NICE COLORS | 38 - THE SNARE | 71 - WALK IN CREAM |
| 6 - MORE COLORS | 39 - CURE IT | 72 - TOUCH HER |
| 7 - REAL FUN | 40 - SUN IS SHINING | 73 - SHADOWLAND |
| 8 - PINK AND PINK | 41 - A RAINBOW | 74 - JACK IN BAG |
| 9 - GREEN PATH | 42 - ARROW ROAD | 75 - VITAMIN C |
| 10 - BAD DIRECTION | 43 - TURNING WHEELS | 76 - STUNT BALL |
| 11 - DONT PANIC | 44 - ACCELERATION | 77 - MIRROR LAND |
| 12 - COLORMANIA | 45 - THE PRESIDENT | 78 - ACE QUEST |
| 13 - REFRESHMENT | 46 - HE IS MISSING | 79 - BOA BOA BOA |
| 14 - FULL MOON | 47 - PICKNICK TIME | 80 - DA DA DA |
| 15 - RUNNING BALLS | 48 - WHO IS CALLING | 81 - HAUNTED HOUSE |
| 16 - GREEN RIVER | 49 - ANCIENT ART | 82 - THE SECRETS |
| 17 - TWO ISLANDS | 50 - SHE IS GONE | 83 - SMILING JOKE |
| 18 - MORE ISLANDS | 51 - LOGISTIC | 84 - CHILDREN GO |
| 19 - TIMES CHANGE | 52 - TURNING COLORS | 85 - IT IS ATLANTIS |
| 20 - OTHER THINGS | 53 - PARAMOUNT | 86 - ON THE ROAD |
| 21 - BE HONEST | 54 - THE LADDER | 87 - BLUE IS FIRST |
| 22 - BLUE N VIOLET | 55 - BACK IN RED | 88 - WOLFS MOON |
| 23 - THREE PATHS | 56 - TREASURE ROOM | 89 - WILD CHINA |
| 24 - DANGEROUS | 57 - DONT WANT THAT | 90 - ITS LOGICAL |
| 25 - THE WANDERER | 58 - THE FREE FALL | 91 - SHE COMPARES |
| 26 - SECRET CHAMBER | 59 - CORRADO BEACH | 92 - BIG MOUNTAINS |
| 27 - FALCONS FLIGHT | 60 - MORE POPCORN | 93 - TOMORROW |
| 28 - BLUE ANGEL | 61 - WILD AT HEART | 94 - TELEPORTER JAM |
| 29 - FAR THUNDER | 62 - THE DARK AGE | 95 - LEVER SUNLIGHT |
| 30 - A SIMPLE ONE | 63 - DIMLIGHTS | 96 - NEW EXODUS |
| 31 - BLUE VELVET | 64 - THE FIFTIES | 97 - THE PEACEPIPE |
| 32 - PARADISE I | 65 - PICTURE OF HER | 98 - FINAL SURPRISE |
| 33 - CLASSIC ART | 66 - GORDIAN KNOT | 99 - WHITE MIAMI |

gelangt man in den Leveleditor, mit *ELO WANTS* gefolgt von einer Nummer kann auch direkt ein Level ausgewählt werden. ■

Falko Brockspieper

Nobunaga's Ambition

Stefan kann mit einer Komplettlösung zu diesem Game Boy-Spiel aufwarten.

Zuerst sollte man den Feldherrn Oda Nobunaga oder Honganui Koja wählen, da diese beiden sehr hohe und ausgeglichene Werte haben. Sobald ein Händler in eine Stadt kommt, sollte man 5 Reis zu einem Preis von 2,5 bis 5,5 verkaufen. Jetzt auf *Option Develop* gehen und etwas Land entwickeln. Nun wartet man wieder, bis man etwas Geld in der Tasche hat, entweder durch Steuern oder durch den Verkauf von Reis.

In der Zwischenzeit geht man ins Militärmenü und trainiert seine Soldaten. Wenn diese schon einen Wert von 100 haben, läßt man sie ausruhen. Diese Aktionen wiederholt man solange, bis man *Loyalty, Land, Flood, Town, Value* und *Castle Defense* auf 100 hat. Beim Reisverkaufen muß man darauf achten, daß man genügend Reserven für die Bevölkerung zurückhält. Langsam kann man mit den Kriegen beginnen. Man spart, bis man etwa 500 Einheiten Reis und 700 bis 900 Einheiten Geld hat. Jetzt kann man zu einem günstigen Preis 200 bis 400 Soldaten rekrutieren. Mit dieser Armee wird das Spiel bald geschafft sein. ■

Stefan Strobitzki

Ski or Die

Ein Tip für Leute, die einen PC-XT mit Turboschalter besitzen: Man sollte den Rechner ohne Turbo starten und das Programm laden. Schaltet man danach den Turbo ein, so kann man sich in der Disziplin *Acro Aerials* so schnell drehen, daß man mühelos die Note 10.0 erreichen kann. ■

Christian Kutsch



Wial

Versand Service

WIAL-VERSAND SERVICE

Andreas Albert + Partner

LIEGNITZERSTR. 13

8038 GRÖBENZELL

Telefon: 08142/9011 & 53912

Telefon: 08142/8273 & 8274

Telefax: 08142/54654

C64 Disketten

PC/IBM

ATARI/AMIGA

AMIGA CDTV

3D CONSTRUCTION KIT DT.	79,90
BALL GAME *	39,90
BACK TO THE FUTURE 3	38,90
BETRAYAL DT.	59,90
BORSENFIEBER KOMPLETT DT.	49,90
BUCK ROGERS	59,90
BUNDESLIGA MANAGER DT.	38,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT.	59,90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT.	57,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	59,90
ELVIRA DT.	54,90
ENGLAND CHAMP SPECIAL DT.	38,90
EXILE DT. *	38,90
EXTREME	47,90
F-16 COMBAT PILOT DT.	39,90
FISTS OF FURY COMPIL. DT.	39,90
GEM X DT.	38,90
GREMLINS 2	37,90
GUNSHIP DT.	47,90
HAEGAR DER SCHRECKLICHE DT. *	39,90
HALLS OF MONTEZUMA	49,90
HERO QUEST BRETTSPIELUMSETZG. DT.	38,90
INVEST DT.	38,90
JAHANGIR KHAN SQUASH DT.	37,90
KEYS OF MARAMON	45,90
KICK OFF 2 DT.	39,90
LAST NINJA 3 DT.	37,90
LOGICAL DT.	37,90
MAC ARTHUR WAR	49,90
MAGIC CANDLE	45,90
MANCHESTER UNITED EUROPE DT.	38,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT.	54,90
MERCES	38,90
MICKEY - VERRÜCKTER ZOO DT.	41,90
MIDNIGHT RESISTANCE DT.	37,90
NAVY SEALS CARTRIDGE	49,90
NORTH AND SOUTH DT.	37,90
OIL IMPERIUM DT.	36,90
OUTRUN EUROPE * DT.	42,90
PANG CARTRIDGE DT.	49,90
PHANTASIE BONUS EDITION	59,90
PICK N PILE	38,90
PIRATES DT.	47,90
POOLS OF RADIANCE	58,00
POWER UP COMPILATION	49,90
P.P. HAMMER *	36,90
PREDATOR 2	39,90
PREMIER COLLECTION	54,90
PROJECT: STEALTH FIGHTER	49,90
PUZZNIK DT.	37,90
RAINBOW COLLECTION DT.	40,90
RALF GLAU EDITION DT.	64,90
RBI 2 BASEBALL DT.	39,90
REEDER DT.	37,90
RETURN OF MEDUSA DT. *	47,90
RICK DANGEROUS 2 DT.	38,90
RINGS OF MEDUSA DT.	47,90
ROBOCOP 2 DT. CARTRIDGE	49,90
SECOND WORLD DT.	29,90
SHADOW DANCER DT.	38,90
SHADOW OF THE BEAST CARTRIDGE	49,90
SKULL AND CROSSBONES	38,90
SPIRIT OF ADVENTURE KOMPL. DT. *	47,90
STAR CONTROL	45,90
SUPER MONACO GRAND PRIX DT.	39,90
SUPREMACY	59,90
SWITCHBLADE DT.	39,90
SWIV	37,90
SYSTEM 3 PACK	54,90
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES DT.	44,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION	59,90
THE POWER DT.	38,90
THUNDERJAWS *	38,90
TIE BREAK DT.	37,90
TRANSWORLD DT.	45,90
TURN AND BURN *	37,90
TURRICANE 2 DT.	37,90
TWINWORLD DT.	38,90
ULTIMA 6	69,90
UNENDLICHE GESCHICHTE 2 DT.	37,90
VIZ	38,90
WINZER KOMPL. DT. *	45,90
WORLD CHAMP BOXING	37,90
WORLD CHAMP SOCCER DT.	35,90
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.	54,90

3D CONSTRUCTION KIT DT.	139,90
AIRLINE TRANSPORT PILOT	85,90
ANDRETTI	69,90
ARMOUR ALLEY	69,90
BANDIT KINGS DT.	89,90
BANE OF THE COSMIC FORGE	89,90
BARDS TALE 2 NUR 5.25*	29,90
BROKER KING KOMPL. DT.	69,90
BUDOKHAN NUR 5.25*	29,90
BUNDESLIGA MANAGER EGA VGA DT.	65,90
CARRIER COMMAND NUR 5.25*	29,90
CASTLES DT.	75,90
COMMAND H.Q.	75,90
CONFLICT IN MIDDLE EAST	75,90
DEMONIAK	75,90
ELITE GOLD VGA VERS. DT.	85,90
EYE OF THE BEHOLDER	72,90
F117 A NIGHTHAWK 2.0 DT. *	89,90
F15 II / OPER. DESERT STORM	46,90
F16 FALCON MK 3 DT. *	85,90
F29 RETALIATOR DT.	79,90
FERRARI FORM. 1 NUR 5.25*	29,90
FLIGHTSIM. SCENERY PACK	85,90
GUNSHIP 2000 DT. *	85,90
HEART OF CHINA	85,90
HILL STREET BLUES DT.	65,90
HOUND OF SHADOW NUR 5.25*	29,90
IMMORTAL DT. *	69,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	69,90
JET FIGHTER	34,90
JET FIGHTER 2	85,90
JOE MONTANAS FOOTBALL	75,90
LARRY 1 VGA VERS.	85,90
LEISURE SUIT LARRY 3 KOMPL. DT.	85,90
LEMMINGS DT.	75,90
LHX-ATTACK CHOPPER	99,90
LINKS NUR VGA	79,90
LINKS SCENERY BAY HILL CLUB	39,90
LINKS SCENERY BOUNTIFUL	39,90
LINKS SCENERY FIRESTONE	39,90
LOGICAL DT.	59,90
M1 TANK PLATOON DT.	84,90
MANCHESTER UNITED EUROPE DT.	59,90
MARTIAN DREAMS	75,90
MEDAVIAL LORDS	69,90
MEGA FORTRESS *	79,90
MIGHT & MAGIC 3	79,90
MOONBASE	95,90
N.A.M. DT.	89,90
NOBUNAGA AMBITION DT.	89,90
PC GLOBE 4.0 DT.	119,90
PC SKAT	59,90
PGA TOUR GOLF DT.	65,90
POWERDROME NUR 5.25*	29,90
RAILROAD TYCOON DT.	84,90
RED BARON VGA	89,90
RISE OF THE DRAGON VGA	84,90
RULES OF ENGAGEMENT *	75,90
SANDS OF FIRE	69,90
SECRET OF MONKEY ISLANDS DT. VERS.	78,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE *	85,90
SILENT SERVICE 2 DT.	89,90
SIM CITY/POPULOUS COMPILATION DT.	79,90
SIM EARTH DT. VERS. VGA	89,90
SPACE QUEST 3 KOMPL. DT.	85,90
SPACE QUEST 4 VGA	89,90
SPIRIT OF ADVENTURE DT.	75,90
STARFLIGHT 1 NUR 5.25*	29,90
STRIKE FLEET NUR 5.25*	29,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION	79,90
TESTDRIVE 3	69,90
THEIR FINEST HOUR	69,90
THEIR FINEST HOUR MISSION DISK *	39,90
ULTIMA 6	72,90
U.M.S. 2 DT.	85,90
VAXINE	59,90
WARLORDS	65,90
WEAVER 2.0 *	69,90
WILD WEST WORLD DT. *	85,90
WING COMMANDER VGA	72,90
WING COMMANDER DATA DISK VGA	39,90
WING COMMANDER MISSION 2	39,90
WING COMMANDER 2 *	79,90
WING COMM 2 SPEECH ACC. PACK *	39,90
WIZARDRY 2 - 5 JE	49,90
WORLD CHAMP SOCCER DT.	65,90
WORLD CLASS LEADERBOARD	29,90
XENON 2 MEGABLAST	29,90
YEAGER AIR COMBAT	75,90
ZAK MC KRACKEN DT.	65,90

3D KONSTRUCTION KIT DT.	99,90	129,90
AIRBUS 320 DT. *		72,90
AMOS COMPILER		69,90
ANTARES DT. 1 MB		69,90
ARMALYTE		59,90
BANE OF THE COSMIC FORGE 1 MB		89,90
BANDIT KINGS DT.		89,90
BATTLECHESS II DT.		59,90
BIG BUSINESS DT.	54,90	54,90
BOOLY DT.		65,90
BRAT DT.	59,90	59,90
BUILT IT DT.		59,90
BUNDESLIGA MANAGER DT.	54,90	54,90
CADAVER DT.	65,90	65,90
CADAVER NEW LEVELS DT.		39,90
CASH KOMPL. DT.		59,90
CENTURION DEF. OF ROME DT.		59,90
CHAMPIONS OF KRYNN 1 MB DT.		69,90
CHAOS STRIKES BACK 1 MB	59,90	59,90
CHARGE OF LIGHT BRIGADE	69,90	69,90
CHUCK ROCK	59,90	59,90
CONFLICT IN MIDDLE EAST 1 MB		69,90
CRUISE FOR A CORPS DT. *	65,90	65,90
CURSE OF AZURE BONDS DT. 1 MB	69,90	69,90
CYBERCON 3		59,90
DARKMAN DT.		59,90
DAS BOOT 1 MB DT.		69,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN 1 MB		69,90
DUNGEONMASTER DT. (1MB)	65,00	65,00
EDITION VOL 1 COMPIL.		69,90
ELVIRA DT. 1 MB	65,90	65,90
EYE OF THE BEHOLDER 1 MB		69,90
F15 STRIKE EAGLE 2 DT. 1 MB	75,90	75,90
F-16 FALCON DT. 1 MB	67,00	72,00
F-16 MISSION DISK VOL. 1 DT.	54,90	54,90
F-16 MISSION DISK VOL. 2 DT.	54,90	54,90
F-19 STEALTH FIGHTER DT.	69,90	69,90
FLAMES OF FREEDOM DT. *	75,90	75,90
FLIGHT OF THE INTRUDER DT. *	85,90	85,90
FRENETIC		59,90
GEM X DT.		59,90
GUNBOAT 1 MB		69,90
GODS DT.	65,90	65,90
GREAT COURT 2 DT.	65,90	65,90
HAEGAR DER SCHRECKLICHE DT.		65,90
HERO QUEST BRETTSPIELUMS. DT.		59,90
HILL STREET BLUES DT.	59,90	59,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	65,90	65,90
KICK OFF 2 DT.	59,90	59,90
KICK OFF 2 DATA DISK DT.	39,90	39,90
KICK OFF 2 WINNING TACTICS	25,90	25,90
KINGS QUEST 5 * 1 MB		85,90
LARRY 3 KOMPL. DT. 1 MB		85,90
LEGEND OF FAIRGAIL DT.		65,90
LEMMINGS DT.	59,90	59,90
LIFE & DEATH 1 MB	59,90	59,90
LORD OF THE RINGS DT. *		69,90
M1 TANK PLATOON DT.	72,90	72,90
MANCH. UNITED EUROPE DT.	59,90	59,90
MEGA TRAVELLER DT.		65,90
MERCHANT COLONY DT.	69,90	69,90
MERCES	59,90	59,90
MONOPOLY		49,90
MONSTER BUSINESS DT.		59,90
MOONBASE 1 MB		75,90
M.U.D.S. DT.		65,90
N.A.M. DT.	74,90	74,90
OUTRUN EUROPE DT. *	59,90	59,90
OUTZONE	65,90	65,90
PGA TOUR GOLF DT.		59,90
PLAYER MANAGER DT.	49,90	49,90
POOL OF RADIANCE DT.		59,90
POWERMONGER DT.	65,90	65,90
POWERMONGER DATA DISK DT. *	39,90	39,90
P.P. HAMMER	54,90	54,90
PREHISTORIC	65,90	65,90
PROFLIGHT 1 MB		85,90
QUEST FOR GLORY 2 1 MB		85,90
R-TYPE 2 DT. *		65,90
RAILROAD TYCOON DT. 1 MB	75,90	75,90
RAINBOW COLLECTION DT.	49,90	49,90
RBI 2 BASEBALL	74,90	74,90
RETURN OF MEDUSA DT.	69,90	69,90
RISE OF THE DRAGON 1 MB *		85,90
SECRET OF MONKEY ISL. 1 MB DT.	78,90	78,90
SECRET OF SILVER BLADES 1 MB		69,90
SHADOW DANCER		59,90
SHADOW SORCERER KOMPL. DT. *	59,90	59,90
SIM CITY/POPULOUS COMPIL. DT.	74,90	74,90
SIM CITY ARCHITECTURES 1 & 2 JE		39,90
SPACE QUEST 3 KOMPL. DT. 1 MB		85,90
SPACE QUEST 4 1 MB *		85,90
SPEEDBALL 2	65,90	65,90
SPIRIT OF ADVENTURE DT.	69,90	69,90
STARFLIGHT 2 DT. *		65,90
STORMBALL DT.		59,90
SUPER MONACO GRAND PRIX	59,90	59,90
SWITCHBLADE 2		59,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90	69,90
THUNDERJAWS *	59,90	59,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION		75,90
TOKI DT.	65,90	65,90
TRANSWORLD DT.	65,90	65,90
TURRICANE 2 DT.	54,90	54,90
TV-SPORTS BASKETBALL DT.		74,90
WINZER KOMPL. DT. *	69,90	69,90
WARLORDS 1 MB		65,90
WRECKERS DT.		65,90
WOLFPACK DT. 1 MB		74,90
WONDERLAND 1 MB	74,90	74,90
ZAK MC KRACKEN DT.	64,90	64,90

CD TV GRUNDGERAT	1599,00
ANIMALS IN MOTION	69,90
FRED FISH PD COLLECTION	149,90
HOUND OF BASKERVILLE	69,90
LEMMINGS	69,90
SIM CITY	69,90
TEAM YANKEE *	75,90
TOWN WITH NO NAME	69,90
PSYCHO KILLER	69,90
WOMAN IN MOTION	69,90

PREISHITS AMIGA

3D POOL	29,90
AFTERBURNER	24,90
ARKANOID REV. OF DOH	24,90
BARTS TALE 2	29,90
BEACH VOLLEY	29,90
BLAZING THUNDER	24,90
BUDOKHAN	29,90
CARRIER COMMAND	29,90
CONFLICT	17,90
DATASTORM	9,90
DEADLINE - INFOCOM-	29,90
DEFENDER OF THE CROWN	29,90
DOUBLE DRAGON	24,90
DRAGON SPIRIT	29,90
FANTASY WORLD DIZZY	19,90
FERRARI FORM. 1	24,90
FLOOD	29,90
GAUNTLET 2	24,90
GRAND PRIX CIRCUIT	29,90
HARD DRIVIN	29,90
HARD DRIVIN 2	29,90
HOSTAGES	24,90
INTERCEPTOR	29,90
INTERN. KARATE PLUS	29,90
JUNGLE JIM	29,90
JUMPING JACKSON	29,90
KULT	29,90
LAST NINJA 2	24,90
LITTLE COMPUTER PEOPLE	24,90
LOMBARD RAC RALLY	29,90
LORDS OF THE RINGS SUN DT.	29,90
MIG 29 CODEMASTERS	24,90
MIAMI CHASE	29,90
NEUROMANCER 1 MB	19,90
NORTH & SOUTH	29,90
PASSING SHOT	29,90
PLANETFALL	29,90
POWERDROME	29,90
PROJECTILE	29,90
QUARTZ	9,90
RICK DANGEROUS 1	29,90
ROCK N ROLL	24,90
ROCKSTAR	17,90
R-TYPE	24,90
RVF HONDA	29,90
SHERMAN M4	29,90
SHINOBI	29,90
SHUFFLEPACK CAFE	29,90
SIDEWINDER 2	17,90
SILKWORM	24,90
SIM CITY DT. KURZANL.	39,90
SPEEDBALL	29,90
STARFLIGHT	29,90
STUNT CAR RACER	29,90
SUMMER EDITION	29,90
SUPERCARS 1	29,90
SUPER GRAND PRIX	24,90
SUPER HANG ON	24,90
SWORD OF TWILIGHT	29,90
THREE STOOGES	29,90
THUNDERBLADE	24,90
TOOBIN	29,90
TREASURE ISLAND DIZZY	17,90
TV SPORTS FOOTBALL	29,90
WATERLOO	29,90
WINGS OF FURY	29,90
WISHBRINGER	29,90
WORLD CLASS LEADERBOARD	28,90
XENON	24,90
XENON 2 MEGABLAST	29,90
YOGI & GREED MONSTERS	24,90
ZORK III	29,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

AMIGA ZUBEHÖR

2MB SPEICHER KOMPL. BESTÜCKT INT.	279,90
4 PLAYER ADAPTER	24,90
AMIGA TRACKBALL	119,90
AMIGA ACTION REPLAY 2	189,00
DISKBOX FÜR 80 X 3 1/2" DISKS	19,90
ELECTR. BOOTSELECTOR DFU-DF 3	35,90
EXTERNES LAUFWERK 5.25"	209,90
EXTERNES LAUFWERK 5-LINE 3 1/2"	159,90
GOLDEN IMAGE MOUSE INLC PAD	59,90
INTERNES LAUFWERK A 500 3 1/2"	159,90
INTERNES LAUFWERK A 2000 3 1/2"	149,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
MOUSE JOYSTICK UMSCHALTER	49,90
MOUSE/JOYSTICKVERLÄNGERUNG	9,90
MOUSEMATE	6,90
SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB	79,90
SYNCRON EXPRESS 3	59,90
X-POWER CARTRIDGE DT.	229,90
X-COPY 2 PROFESSIONAL	74,90

AMIGA Zubehör & Hardwareliste anfordern

SONDERPOSTEN C64 DISK

AFTERBURNER	17.90
CAVEMAN UGHLYMPICS	27.90
CHUCK YEAGERS	19.90
FERRARI FORMULA 1	19.90
FOOTBALLMANAGER 2	17.90
JET (SUBLOGIC)	19.90
LOTUS TURBO CHALLENGE	24.90
NEUROMANCER	14.90
PITSTOP 2	13.90
SKATE OR DIE	19.90
SPEEDBALL	17.90
STARFLIGHT DT	24.90
STRIKE FLEET	24.90
UP PERISCOPE	19.90

Düster, düster



DEUTEROS

System: Amiga, empf. VK-
Preis: ca. 90 DM, **Hersteller:** Activision, England,
Muster von: Activision.

Die Mutanten sind unterwegs: Nachdem die Erde in einem ziemlich wüsten Zu-

Bergbau für die Shuttle!

stand hinterlassen wurde, kümmert sich nun die nächste Generation fieberhaft um den Neuaufbau. Mit dem geballten Einsatz von Technik und Wissenschaft sollen die gezüchteten Mutanten dabei helfen, das Sonnensystem komplett zu kolonialisieren.

So müssen per Mausklick und Ikonsteuerung Mutan-

ten gebastelt, Bodenschätze ausgebeutet, Raumschiffe gebaut und ins All geschickt werden. Dieser erste Spielteil ist dabei nicht sonderlich schwierig.

Sind die Shuttles komplettiert, beginnt die Reise zu den Planeten des Sonnensystems, um auf diesen neue Kolonien anzusiedeln oder Raumstationen zu installieren.

Das Strickmuster ist dabei immer das gleiche und wird durch die mühsam voranschreitende Zeit nicht gerade interessanter. Für Abwechslung, ja, geradezu Spannung sorgen erst wieder die Angreifer aus dem All, die just zu einem Zeitpunkt auftauchen, an dem die Kolonien schon recht groß gediehen sind. Ihre Verteidigung fordert nochmals alle Anstrengungen – aber dann wird der Spielfluß wieder recht gemächlich.

Man kann dem Hersteller ACTIVISION freilich nicht vor-

werfen, schlampig am Spiel gefeilt zu haben. Das Outfit ist perfekt durchgestylt und schafft düstere Weltraumatmosphäre mit futuristischer Technik und gespenstischer Musik.

Jedoch: DEUTEROS spielt sich bei aller Größe viel zu gleichförmig. Es macht zunächst viel Fun, die Mutanten und die Produktion auf die Beine zu stellen, doch wer den Dreh raus hat, wird auf neue Anforderungen vergeblich warten.

So kann das Spiel zwar nicht begeistern, aber doch eine Weile unterhalten. ■

Michael Suck

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	7
Motivation	7
Preis/Leistung	7

»BRAUCHBAR«

ZAUBERER AM HIMMEL



THUNDER-HAWK

System: Amiga (geflogen), Atari ST, PC, empf. VK-
Preis: ca. 100 DM, **Hersteller:** Core Design, **Muster von:** Hersteller

Furchtlose Piloten sind mal wieder gefragt. Diesmal gilt es, einen Hubschrauber im Auftrag von MERLIN zu fliegen. Daß damit nicht der bärtige Mann mit der Spitztüte auf dem Kopf gemeint ist, dürfte klar sein. Nein, vielmehr handelt es sich um eine fiktive Einsatzgruppe der UN, die Krisen in aller Welt entschärfen soll. Der Spieler benutzt einen AH73M-Thunderhawk-Attack-Helikopter, das Neueste, was die Militärtechnik

zu bieten hat. An Einsätzen wird alles geboten, was die Welt derzeit beschäftigt.

6 Einsatzgebiete stehen zur Disposition, wobei in jedem Gebiet wiederum mehrere Missionen erfüllt werden müssen. Der Pilot wird in einer Wing-Commander-ähnlichen, animierten Einsatzbesprechung sehr ausführlich auf die kommenden Aufgaben vorbereitet. Danach gehts in den Hangar, um die Maschine zu bewaffnen.

Ist dieser Part abgehakt gehts ans Fliegen. Die Maschine wird

komplett über Maus und Tastatur gesteuert. Die Landschaft ist zwar nur mittelmäßig detailliert, dafür sind die Animationen aber um so schneller.

Anfängern sei übrigens die Trainingsoption empfohlen, um sich mit der doch recht sensiblen Steuerung vertraut zu machen. Die Effekte klingen durchweg sehr realitätsnah, sei es nun das Abfeuern der 30mm-Revolverkanone oder das Donnern der Luft-Boden-Geschosse. Für meinen Geschmack ein gelungenes Produkt von CORE DESIGN, die ja eigentlich mehr im Geschicklichkeitssektor beheimatet sind. ■

Guido Alt

Doch was sagt der Fachmann dazu? Wir fragten Karl Heinz Giebkes, Offizier der Heeresflieger a.D. und Pilot eines Alouette-Scout-Hubschraubers. Hier sein Eindruck: Bei diesem Programm überwiegt eindeutig der Actionteil. Die Steuerung der Maschine ist auf das Wesentlichste beschränkt worden, wobei aber die Maus mit Steuerfunktionen überbelegt wurde. Zur richtigen Simulation fehlen einige Dinge wie z.B. die Möglichkeit, den Helicopter bei Triebwerksausfall durch die Restrotation des Rotors notzulanden. Ansonsten aber ein nettes Spiel ohne große Realitätsansprüche. ■

Karl Heinz Giebkes



ASM-Pilot Giebkes und sein Thunderhawk. Rechts sitzt er fest im Sattel.



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	8
Realitätsnähe	6
Motivation	9
Preis/Leistung	8

»BRAUCHBAR«



Willkommen zur größten AMIGA-Messe der Welt

Es erwarten Sie 200 Aussteller und über 60.000 AMIGA-Fans!

AMIGA KÖLN '91

Unter der
Schirmherrschaft von
 **Commodore**
und dem

**AMIGA**
MAGAZIN

Köln Messe

Hallen 5, 6, 7 und 8

01.-03. 11. 1991

31. 10. 1991 Fachbesucher

Öffnungszeiten:

31.10.'91/Fachbesuchertag

10:00 - 18:00 Uhr

1. November 1991

10:30 - 18:00 Uhr

2. + 3. November 1991

9:00 - 18:00 Uhr

Eintrittspreise:

Schüler/ Studenten DM 12,-

(Vorverkauf DM 10,-)

Erwachsene DM 17,-

(Vorverkauf DM 15,-)

Vorverkauf:

Vom 15.09.-26.10.'91 über

Theaterkasse im Saturn

Hansaring 97, 5000 Köln 1

Tel.: 0 22 1- 12 19 12

Theaterkasse am Rudolfplatz

Hohenzollernring 2-4, 5000 Köln 1

Tel.: 0 22 1- 23 83 57

**Schriftliche Bestellungen werden nur
bearbeitet, wenn ein Scheck und ein
ausreichend frankierter Rückumschlag
beiliegen!**

**Kostenloser Bustransfer von
Köln Hbf zur AMIGA '91**

Information:



AMI Shows Europe GmbH
Dr.-Wintrich-Straße 8a
W-8017 Ebersberg

Tel.: 0 80 92- 2 40 86
Fax: 0 80 92- 2 58 07

 **PRINZ**
DIE ILLUSTRIERTE DER STADT

**Aktueller Vor- und Nachbericht
im TV-Computermagazin**



**am 20.9.
und 15.11.'91
um 18:01 Uhr
in WEST 3**



While Bobby went off to ask Kitty Koala, Billy found Sarah the Fairy. With her was Zippy the bee. "Would you and Zippy like to come to my party?" Billy asked. They accepted. <<<Press Mouse>>>

Biene Maja ist es nicht ...



In zehn Minuten fertig ...

Computer-Bilderbuch



**PAINT ME
A STORY**

System: Amiga (1 MB),
empf. VK-Preis: ca. 80
DM, **Hersteller:** Genisoft,
Muster von: Schuster
Elektronik, 4620 Castrop-
Rauxel.

Nomen est Omen – wie der Name PAINT ME A STORY schon sagt, kann man mit diesem Programm eine Geschichte malen. Aus mehreren Bildern läßt sich eine Story zusammenbasteln, die dann mit Text versehen und mit Musik unterlegt wird. Dieses Programm wendet sich in erster Linie an Eltern, die ihren Kids ein Bilderbuch auf den Screen zaubern wollen. Kleinere Kinder werden wohl die Hilfe ihrer Eltern benötigen, während die größeren Sprößlinge vielleicht schon selbst mal probieren dürfen. Der Hersteller dieses Programms stellt sich das folgendermaßen vor: Die Kinder denken sich, gegebenenfalls mit Unterstützung der Eltern, eine Geschichte aus, die dann Bild für Bild von den Eltern gemalt wird.

Weniger künstlerisch begabte Eltern werden bei dem Gedanken an ihre mangelhaften Zeichenkünste ein leichtes Schaudern empfinden, aber keine Panik, denn es stehen jede Menge vorgefertigte Hintergründe, Figuren, Patterns und so weiter zur Verfügung. Aus ihnen läßt sich in Windeseile ein recht passables Bild zusammenschustern. Die Musik zur Unterlegung des Ganzen ist ebenfalls schon abrufbereit auf einer Diskette gespeichert. Wem es an Phantasie mangelt, kann sich bei den vorgefertigten Storys, die ebenfalls auf Diskette verfügbar sind, ein paar Anregungen holen.

Beim Testen habe ich mir zwar keine komplette Story ausgedacht, aber der Versuchung, selbst mal das eine oder andere Bild zu malen, konnte ich nicht widerstehen. Für das abgedruckte Bild habe ich etwa zehn Minuten gebraucht.

Die Erwartungen an das Malprogramm sollten jedoch nicht zu hoch geschraubt werden – es geht hier eben nicht darum professionelle Layouts zu entwerfen, sondern Bilder, die der kindlichen Phantasie entsprechen.

So beschränkt sich der Werkzeugvorrat auf gerade Linie, frei zu zeichnende Linie, Rechteck, Oval und Kreis. Störend macht sich allerdings das Fehlen eines Radiergummis bemerkbar. Schade ist es auch, daß keine Druckoption in das Programm integriert wurde. Mit ihr hätte man den Kleinen ruckzuck ein prima Malbuch gestalten können. Aber die etwas älteren können ja Papis und Mamis Meisterwerke auf dem Screen ausmalen.

Die Bedienung des Programms ist, auch wegen der relativ geringen Zahl an Werkzeugen, sehr übersichtlich und einfach zu bewerkstelligen. Die Anleitung, die mir persönlich ein wenig zu knapp ausgefallen ist, stellt aber nur für englischsprachige Eltern eine Hilfe dar. Nach einer Eingewöhnungsphase, in der man alle Optionen erst einmal ausprobiert, sollte es keine Probleme mehr geben.

Meiner Meinung nach ist PAINT ME A STORY eine sinnvolle Anschaffung für alle Eltern, die nicht nur Bilderbü-



cher konsumieren möchten, sondern in das Produzentennetzwerk wechseln wollen. Gleichzeitig bietet sich aber auch die Gelegenheit seine Kinder behutsam und kindgerecht in die Computerwelt einzuführen, ohne sie zu überfordern. Auch ist der Preis von 80 DM als günstig zu bezeichnen, wenn man sich die Preise von Bilderbüchern oder anderer Software für die Jüngsten vor Augen hält. Prädikat: besonders empfehlenswert. ■

Dirk Fuchser

Positiv: Bedienbarkeit,
Umfang, Kindgerecht,
Preis.
Negativ: Anleitung, kein
Radiergummi, keine
Druckoption.



Viel Spiel für wenig Geld

Da viele Leser nicht über einen prall gefüllten Geldbeutel verfügen, halten wir es wieder einmal für angebracht, den sogenannten „Low-Budget-Games“ etwas mehr Platz zu widmen. Es ist durchaus möglich, unter diesen Billigangeboten ein paar sehr gute Games zu finden, trotzdem empfiehlt es sich hier, genau aufzupassen, denn zwischen dem dünn gesäten Weizen ist einiges an Spreu zu finden.



Wir fahren nicht, sondern fliegen Manta

»Carrier Command – ein Hit unter den Low-Budgets!«

Ozean möglichst viele Inseln zu erobern. Den endgültigen Sieg kann man jedoch nur dann erringen, wenn man den feindlichen Flugzeugträger, der ebenfalls irgendwo unterwegs ist, vernichtet hat. Zur Eroberung der Inseln stehen dem Spieler nicht nur die Waffensysteme des Trägers zur Verfügung, sondern auch noch vier Flugzeuge und vier Amphibienpanzer. Panzer und Flugzeuge kann man unter Deck mit verschiedenen Waffen ausrüsten, je nach Einsatzzweck.

Da das Game schon etwas älter ist, gehört die Grafik nicht zur absoluten Spitze, ist aber dennoch gut gemacht und schnell.

Bis man die Vielzahl der Optionen ausprobiert hat, geschweige denn beherrscht, dauert es schon eine geraume Zeit. Wertvolle Hilfe leistet hier die Anleitung (Deutsch), die alle Icons ausführlich erklärt. Mit dieser Hilfe wird sich wohl jeder in wenigen Stunden vom blutigen Anfänger zum kompetenten Befehlshaber dieser Einsatzgruppe mausern können.

Wer Carrier Command noch nicht in seiner Sammlung hat, sollte jetzt zuschlagen, bei dem Preis ist es bestimmt eine lohnenswerte Anschaffung.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Anleitung	10
Spiel Aufbau	10
Motivation	11
Preis/Leistung	11

»GENIAL«



CARRIER COMMAND

System: PC, Amiga, Atari ST, empf. VK-Preis: ca. 30 DM, Hersteller: Mirror Image, Muster von: Leisuresoft, 4403 Bönen.

Dieses mittlerweile schon als Klassiker zu bezeichnende Game wird sicherlich den meisten Lesern schon bekannt sein. Diejenigen, die CARRIER COMMAND noch nicht kennen, haben jetzt die Gelegenheit, dieses Game für schlappe 30 Marker zu erwerben.

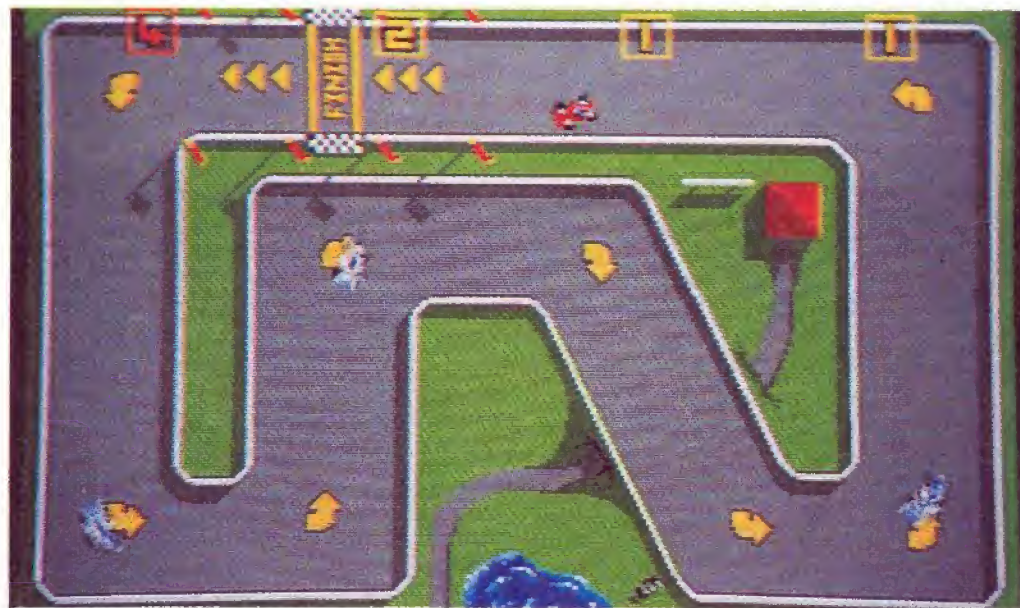
Bei Carrier Command geht es darum, in einem fiktiven



RADIO CONTROLLED RACER

System: Atari ST, Amiga, empf. VK-Preis: ca. 30 DM, Hersteller: Byte Back, Muster von: Leisuresoft, 4403 Bönen.

Ein oder zwei Spieler können das Rennen mit den Fernlenkautos aus der Vogelperspektive aufnehmen. Hierzu stehen acht verschiedene Kurse zur freien Auswahl. Gesteuert werden die



Sparsame Grafik

Foto: ST

kleinen Flitzer mit dem Joystick, womit wir auch schon gleich beim Knackpunkt der ganzen Geschichte wären:

Die Steuerung ist nämlich ein glatter Griff in die Tonne. Auch die Grafik kann, genau so wie der Sound, nicht so

recht überzeugen. Es fehlt hier einfach an Details. Bleibt eigentlich nur noch die Frage der Preiswürdigkeit. Bei einem so niedrigen Preis ist man stets geneigt, eine Anschaffungsempfehlung auszusprechen – bei RADIO CONTROLLED RACER möchte ich dies jedoch nicht tun.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	3
Sound	3
Spielablauf	4
Motivation	4
Preis/Leistung	4

»PEINLICH«



RAMBO III

System: Atari ST, Amiga,
empf. VK-Preis: ca. 30
DM, **Hersteller:** The Hit
Squad, **Muster von:** Leisu-
resoft, 4403 Bönen.

John Rambo ist auf der Suche nach seinem väterlichen Freund Colonel Trautman, der – wie sollte es anders sein – von den Russen gekidnappt wurde. Dieses Game wird wohl auch schon vielen Lesern bekannt sein, alle anderen, die sich bei der Erstveröffentlichung nicht zum Kauf entscheiden konnten,

werden noch einmal der Kaufversuchung ausgesetzt, jetzt allerdings zu Low-Budget-Preisen.

Auf der Suche nach Colonel Trautman steuert der Spieler Rambo aus der Vogelperspektive durch verschiedene Gebäude, in denen es einiges zu finden gibt. Extrawaffen, Schlüssel, Munition und die lebensrettenden Erste-Hilfe-Kästen sollten unter keinen Umständen liegenbleiben. Einige Etappen werden per Hubschrauber und Panzer zurückgelegt, dies allerdings erst im fortgeschrittenen Stadium des Games, nachdem der Colonel gefunden worden ist. Trotzdem eine gelungene Auflockerung des auf die Dauer



Rambo gegen den Rest der Welt

langweiligen Gemetzels aus der Vogelperspektive.

Grafik, Steuerung und Sound sind von solider Durchschnittsqualität, die knappe Anleitung ist in Englisch abgefaßt.

Action-Fans werden hier sicherlich auf ihre Kosten kommen. ■

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	9

»PRIMA«



CAP'N CARNAGE

System: Amiga, Atari ST,
empf. VK-Preis: ca. 30
DM, **Hersteller:** Energize,
Muster von: Leisuresoft,
4403 Bönen.

Über die Story des Games werden weder in der Anleitung, noch sonst irgendwo viele Worte verloren. Man wird einfach als Führer eines vierköpfigen Teams losge-

schickt, um alle Reaktoren in der feindlichen Basis zu zerstören. Die Teammitglieder nehmen diese Aufgabe nacheinander in Angriff, jeder solange, bis er das Zeitliche segnet. Das eigentliche Gameplay gestaltet sich so, wie wir es schon von Hunderten



Cap'n Carnage auf Feindflug

anderer Spiele her kennen.

Die Grafik darf man wohl als durchschnittlich bezeichnen, während Sound und Anleitung sich eher an der Grenze zum Prädikat „unterdurchschnittlich“ bewegen. Besonders knifflig ist auch die Steuerung ausgefallen,

hier ist eine längere Eingewöhnungsphase nötig.

Wer noch kein „von-links-nach-rechts-Ballerspiel“ sein Eigen nennt, hat hier eine günstige Gelegenheit, den Einstieg in dieses Spielgenre zu machen. ■

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	6
Spielablauf	7
Motivation	8
Preis/Leistung	8

»BRAUCHBAR«



RUN THE GAUNTLET

System: Atari ST, Amiga,
empf. VK-Preis: ca. 30
DM, **Hersteller:** The Hit
Squad, **Muster von:** Leisu-
resoft, 4403 Bönen.

Zu Lande und zu Wasser findet diese Rennen statt, und zwar in vielen verschiedenen Fahrzeugen. Im Laufe eines kompletten Wettbewerbes, der von bis zu drei

Spielern bestritten werden kann, muß man Hovercraft, Speedboat, Jet-Skies, Schlauchboot, zwei verschiedene Buggies und andere Geländefahrzeuge pilotieren.

Als ob dies alles noch nicht genug wäre, gibt es auch noch Etappen, die zu Fuß, schwimmend oder kletternd zurückgelegt werden müssen.

Das ganze Geschehen bekommt man aus der (ich kann das Wort schon bald nicht mehr hören) Vogelperspektive zu sehen, wobei die

Gestaltung der Grafik recht ordentlich geraten ist.

Nur die Steuerung ist mal wieder nicht besonders gut. Es bedarf einiger Übung, bis man ohne größere Unfälle eine komplette Runde hinter sich bringen kann.

Rennspaß mit viel Abwechslung und ansprechender Grafik zu einem solchen Preis – den sollte man sich wenigstens mal anschauen. ■

Ausgewähltes zum Thema
„Budget“ von

DIRK FUCHSER



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	5
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	10

»PRIMA«

Eine Zeitreise wird zum Horrortrip



BILL & TED'S EXCELLENT ADVENTURE

System: PC EGA/VGA (getestet), Amiga, empf.
VK-Preis: ca. 100 Mark,
Hersteller: Capstone/Accolade, England, **Muster von:** Leisuresoft, 4703 Bön-
nen.

Nein! Das dreifache X wird nicht für besondere Verdienste in der Darstellung digitaler Pornographie oder Gewalt vergeben, sondern für die herausragende Leistung aus einem witzigen Film ein vollkommen verblödetes Game zu machen.

Hier ersteinmal die Geschichte: Bill und Ted haben Ärger in der Schule. Ihre Versetzung ist gefährdet, wenn sie nicht die kommende Prüfung in Geschichte (wie gräßlich) mit einer 1+ bestehen. Sie tragen sich schon mit Selbstmordgedanken (Freitod durch Spielen von BTEA?), als ihnen der Zufall zu Hilfe kommt. Ein Typ stellt ihnen eine Telefonzelle zur Verfügung, mit der man gebührenfrei Zeitreisen unternehmen kann (das ist der Fortschritt durch Telekom).

„Wie ich aus einem witzigen Film ein vollkommen verblödetes Game mache.“

Also machen sie sich auf den Weg, diverse Persönlichkeiten der Vergangenheit aufzuspüren und sie in die Gegenwart zu entführen, damit sie ihnen in der Prüfung beistehen.

Nach der lästigen Installation der sechs Disketten geht es endlich los. Bill und Ted

PARENTAL GUIDANCE REQUESTED steht auf der Werbebeilage zu **BILL & TED'S EXCELLENT ADVENTURE** zu lesen. Dieser Hinweis für verantwortungsvolle Eltern bezieht sich zwar auf den gleichnamigen Kinofilm, von dem das Game „inspiriert“ wurde, könnte aber durchaus auf vorliegendes Spiel zutreffen. Einige Filmszenen sind also nicht für minderjährige Augen bestimmt, können aber unter Begleitung Erwachsener ruhig abgescannt werden. Die in Amerika üblichen Hinweise, wie beispielsweise PG-Rated (eher harmlos) oder X-Rated (schon greller), beziehen sich auf pornographische und/oder Gewaltszenen in Filmen. Gäbe es diese Beurteilung auch für Spiele, müßte auf der Packung von BTEA ein dickes XXX-Rated prangen.

befinden sich vor dem Supermarkt der Stadt und warten auf die Befehle ihres Meisters. Der kann die beiden wahlweise mit dem Joystick oder der Tastatur steuern. Im oberen Bildschirmteil ist eine Uhr eingeblendet, die erbarmungslos die Minuten zählt, was sich bei Spielende in der Punktzahl auswirkt. Der Zeitzähler stoppt nur in der Zeitmaschine, sprich: Telefonzelle. Dorthin sollten die Helden auch gleich gesteuert werden. Hier offenbart sich auch schon das erste Elend, sieht man einmal von der grobkörnigen und kunterbunten Hintergrundgrafik ab, die bereits zu Beginn des Games zu einer gewissen

Unstimmigkeit zwischen dem eben eingenommenen Preßschnitzel und dem Magen-/Darmtrakt führt. Die nicht minder grobgezeichneten Sprites latschen vollkommen dilettantisch animiert mal vor, mal hinter dem Hintergrund entlang und kümmern sich auch nicht darum,



B + T auf dem Weg zu Sokrates.

ob ihre Füße auf dem Boden weilen oder halbwegs in der Luft hängen.

In der Telefonzelle wird nun eine Jahreszahl gewählt, die Bill und Ted zu Genies wie Einstein, Freud oder auch Sokrates beamt. Diese müssen mittels eines Gegenstandes, der irgendwo in der Zeit versteckt ist, überredet werden, die Reise in die Gegenwart mitzumachen.

So zabelt man also durch die Epochen, sammelt die Gegenstände, bringt sie zu den entsprechenden Leuten und nimmt Letztere mit nach Haus.

„... eine Zeitreise in die Kindertage des Computerspiels.“

Vier Schwierigkeitsstufen stehen zur Wahl, wobei in den ersten beiden sechs Personen und in Stufe 3 + 4 zwölf Berühmtheiten eingesammelt werden müssen. Sonderlich schwierig ist keine Stufe, man braucht in 3 und 4 lediglich mehr Zeit.

Hundert Mark soll die PC-Version von Bill & Ted's Excellent Adventure kosten. Das ist angesichts der erbrachten (oder besser nicht erbrachten) Leistung ein glatte Frechheit. Da hilft auch die digitalisierte Sprachausgabe nichts, die gelegentlich ins Geschehen plärrt. BTEA ist wirklich eine Zeitreise – eine Reise in die Kindertage des Computerspiels!

Cruiser

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	1
Sound	1
Spielablauf	0
Motivation	0
Preis/Leistung	1

»MIES«



Direkt vom Hersteller

oder vom guten Fachhandel in Ihrer Nähe

AMIGA * AMIGA * AMIGA

Programm-Name	Artikel-Bezeichnung	Preis in DM
Professional Music Artist	PMA	34,90
Megamighty Intro-Designer	MID	34,90
Create a Shape V2.0	CAS	69,90
Twintris	TW	39,90
Big VIC ohne Kabel	BV OK	49,90
Big VIC mit Kabel f. A500, A2000	BV 500	69,90
Big VIC mit Kabel f. A1000	BV 1000	69,90
Ted and Pat	TP	34,90
Ultimate Intro Studio Amiga	UISA	49,90

C64/128 * C64/128 * C64/128

Programm-Name	Artikel-Bezeichnung	Preis in DM
Shadow-Writer	SW	14,90
Demo-Designer	DD	14,90
Demo-Designer-Erweiterung	DDE	11,90
DD u. DDE zusammen	DD+DDE	24,90
MGOS Classic V2.2	MGOS	29,90
Demo-Maker de Luxe	DMDL	19,90
DMDL-Erweiterung	DMDLE	14,90
DMDL u. DMDLE zus.	DMDL+DMDLE	31,90
Professional Ass	PA	29,90
Double Falcon	DF	14,90
C.O.P.-Shocker	CS	29,90
Laurin	LA	14,90
RoMuzak	RO	24,90
Intro-Designer	ID	19,90
Game-Graphics-Designer	GGD	19,90
Adress-Securer	AS	14,90
Sicherheitspaket (CS+LA+AS)	SP	54,90
Game-Maker-Paket (PA+RO+GGD)	GMP	69,90
Demo-Demon	DEMON	14,90
Ultimate Intro Studio	UIS	19,90
X-Ample's Intro Architect	XIA	24,90
C. H. A. P.	CHAP	14,90
Final Designer	FD	19,90
Time Composer	TC	19,90
Disk Mag Creator	DMC	24,90
Trigger Writer	TR	14,90

Public Domain * Public Domain

243 PD-Disketten für den C64/128 und 72 PD-Disketten für den Amiga aus eigener Zusammenstellung warten darauf, von Ihnen kennengelernt zu werden. Für den Amiga sind noch ca. 5.000 PD-Disketten aus anderen Serien lieferbar. C64-PD ab 4,00 DM, Amiga-PD ab 4,50 DM je Disk.

Liste anfordern! * Liste anfordern!

Bestellen Sie noch heute gegen eine Schutzgebühr von 3,00 DM in Briefmarken eine Liste mit unserem Komplettangebot für Ihren C64/128! Die Schutzgebühr für eine Amiga-Liste beträgt 1,50 DM in Briefmarken. Portokosten sind jeweils inbegriffen.

Versandkosten Inland: Vorkasse 3,50 DM, Nachnahme 5,50 DM. Versandkosten Ausland: Vorkasse 5,50 DM

Hier erhalten Sie Digital Marketing Produkte und selbstverständlich auch Programme anderer Hersteller:

W-1000

B.I.T.S. Datentechnik
Spiele in Berlin
Jagowstr. 17
1000 Berlin 21
☎ 030 / 3938203

W-2000

G-I-R Softwarevertr.
Peter Grantz
Hauptstr. 49
2401 Ratekau
☎ 04504 / 4115

Software Empire
Lars Puncken
Butjadinger Str. 15
2880 Brake
☎ 04401 / 5849

W-3000

S + H Software
Leipziger Str. 25 a
3446 Meinh.-Frieda
☎ 05651 / 32546

W-4000

Software House
Gasthausstr. 12
4190 Kleve
☎ 0281 / 25922

Software House
Auf dem Dudel 8
4230 Wesel
☎ 0281 / 25922

Crocodile Software
Krumme Grube 10
4790 Paderborn
☎ 05251 / 23192

Die Cassette GmbH
Markt 13
4950 Minden
☎ 0571 / 29847

W-5000

Soft Express
Monika Preil
Postfach 2070
5407 Boppard
☎ 06742 / 60233

Siegfried Hundt
Feuersbach. Str. 10 a
5901 Wilnsdorf-
Flammersdorf
☎ 02737 / 1283

W-6000

Hans-Werner Schmitt
Peterstr. 2
6501 Uelversheim
☎ 06249 / 2423

W-7000

Rainer Safferthal
Fronackerstr. 55
7050 Waiblingen
☎ 07151 / 562506

Hans Schraft
Ziegelhüttenstr. 50
7547 Wildbad
☎ 07081 / 3622

W-8000

Software Dreams
Marco Beetz
Oberdorfstr. 30
8643 Kups-Theis.
☎ 09264 / 6160

**Digital
Marketing**
Software - Werbung - Drucke
Dieter Mückter

Krefelder Str. 16

D-5142 Hückelhoven 2

☎ (02435) 2086, 1295, 428

Software- Händler?

Hier könnte auch Ihre
Anschrift stehen!
Nähere Informationen:



KONVERTIERUNGEN

Konvertierungen auf einen Blick

Hallo, Leute!

Ich muß feststellen, es „oktobert“ doch sehr. Das ist für uns alle ein Grund zur Freude. Ihr wollt wissen warum? Der, in Sachen Software, etwas flaue Sommer ist erwartungsgemäß in einen belebteren Herbst übergegangen. Will sagen: Wieder einmal wird das Weihnachtsgeschäft ins Rollen gebracht – Software en masse. Einer der Renner im diesjährigen „dezemberlichen“ Einkaufstrubel wird mit Sicherheit Flight of the Intruder für den ST sein. Desweiteren kündigen sich in dieser unserer Ausgabe Life & Death (ebenfalls ST) und einige hübsche Knobelgeschichten für die Freunde des guten alten C-64 an. Ihr seht also, die Softwarehersteller verhalten sich sehr Kunden-freundlich – man läßt Euch genügend Zeit in Ruhe den Wunschzettel für Mami, Papi, Oma, Opa, Onkel, Tante, Bruder, Schwester, Cousin, Cousine, Freund, Nachbar, Freundin, Arbeitskollegen ...

Na' vielleicht fallen Euch ja bis dahin noch ein paar mehr Gönner ein. Ich, jedenfalls, wünsche Euch einen vergnüglichen Oktober und natürlich zahlreiche Verwandtschaft!

Ciao, Eure Sandra

Inhalt	Seite
Battlechess II Chinese Chess (Am)	102
Cohort (PC)	101
Cubulus (PC)	108
Die unendliche Geschichte (PC)	108
Flight of the Intruder (ST)	100
F-15 Strike Eagle II (ST)	101
F-14 Tomcat (PC)	106
Germ Crazy (ST)	104
Krymini (PC)	106
Life & Death (ST)	102
Manchester United Europe (ST)	104
Navy Seals (Am)	105
Pang (C-64)	102
Rock 'n' Roll (PC)	105
Shiftrix (C-64)	108
Squash Jahangir Khan (PC)	100
The Ball Game (PC)	104
Tournament Golf (PC)	106
Wizardry 6 – Bane of the Cosmic Forge (Am)	101
Wreckers (ST)	105

JAHANGIR KHAN WORLD CHAMPIONSHIP SQUASH

System: PC, empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Hersteller: Krisalis, Muster von: Gerds Computer-Eckerl, 8012 Ottonbrunn.

Die Grafik steht der zuerst veröffentlichten Amiga-Version in nichts nach jedenfalls im VGA-Modus. Der Sound ist ebenfalls wohl geraten, wenn man über eine Adlib-Card verfügt und wenn es einen nicht stört, daß er auf die Lade- und Menuphase beschränkt ist. Im eigentlichen Spiel hört man nämlich gar nichts. Die Steuerung ist als sehr gut zu bezeichnen, wenn man mit dem Stick spielt, während die Bedienung mit den Tasten eher problematisch ist.

Tja, das sind viele „Wenns“, aber um noch eins draufzusetzen: Wenn man hardwaremäßig die richtigen Voraussetzungen schafft, ist JAHANGIR KHAN WORLD CHAMPIONSHIP SQUASH auch für den PC ein Hit, wegen seiner guten Spielbarkeit und den vielen Einstellmöglichkeiten (neudeutsch „Features“ genannt).

■ Dirk Fuchser

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation ..	10
Sound (Adlib)	9
Realitätsnähe	11
Motivation	10
Preis/Leistung	10

»PRIMA«



FLIGHT OF THE INTRUDER

System: Atari ST, empf. VK-Preis: ca. 120 DM, Hersteller: Spectrum Holo-byte/Mirrorsoft, Muster von: Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

Gegenüber der PC-Fassung hat sich spielerisch nichts geändert. Alle Features sind ebenfalls beibehalten worden, und die Grafik steht – von der Geschwindigkeit einmal abgesehen – der PC-EGA-Fassung in nichts nach. Apropos Geschwindigkeit: Sie ist auf dem ST nicht gar so zufriedenstellend, wie auf einem hochgetakteten 286er – logisch –, doch immer noch ausreichend schnell.

Leider kommen die FX nicht kernig genug rüber, doch das sollte das Wenigste sein, was uns stört. Insgesamt ist FOTI fürn ST ein solides Machwerk mit hervorragendem deutschen Handbuch, das schon allein den Stern verdient hätte. Allen „Falcon-Geschädigten“ wird FOTI schlaflose Nächte bereiten!

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Anleitung	11
Realitätsnähe	11
Motivation	11
Preis/Leistung	10

»PRIMA«



F-15 STRIKE EAGLE II

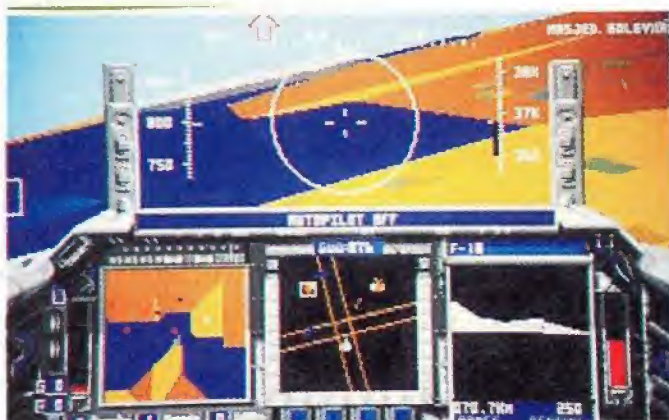
System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 110 DM, **Hersteller:** Microprose, **Muster von:** Leisuresoft, 4403 Bönen.

Es ist immer wieder schön, wenn man eine Konvertierung testet, die der zuerst veröffentlichten Version in nichts nachsteht. So ist dies auch bei F-15 STRIKE EAGLE II, für das die Programmierer von MICROPROSE verantwortlich zeichnen.

Allerdings sind auch beim ST die kleinen Fehlerchen geblieben, die sich in die Quick-Reference-Card eingeschlichen haben. Wer versucht, mit der „+“

Taste Gas zu geben, wird feststellen, daß sich nichts tut. Stattdessen sollte man es mit der Taste „ß“ versuchen.

Ansonsten bewegen sich Sound, Grafik, Steuerung und Anleitung auf einem erfreulich hohen Niveau. Auch die Ausstattung des Games ist sehr gut: Zu allen Missionsgebieten liegen der Packung Karten bei, die zur Orientierung eigentlich nicht nötig sind.



Wegen der relativ geringen Komplexität (verglichen mit anderen Flugis), eignet sich der „Adler“ auch für Anfänger auf diesem Sektor. Mit ziemlicher Sicherheit werden demnächst auch für dieses System Missiondisks zum Golfkrieg erhältlich sein, für den PC gibt es sie bereits. Mir persönlich zu makaber; aber wer's mag, mag's mögen.

Dirk Fuchser

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	9
Realitätsnähe	9
Motivation	10
Preis/Leistung	9



»PRIMA«

WIZARDRY 6 - BANE OF THE COSMIC FORGE

System: Amiga (1 MByte RAM, Festplatte möglich), **empf. VK-Preis:** DM 99,95, **Hersteller:** Sir-Tech, New York, USA, **Muster von:** Leisuresoft, 4703 Bönen.

Rollenspiel für Anspruchsvolle, könnte man WIZARDRY 6 beschreiben. Grafisch und klangtechnisch eher schlicht, ist der neueste Teil aus SIR-TECHS Fantasyepos doch ein üppiger Brocken. David Bradley hat eine Mammutgeschichte um



die „kosmische Schmiede“, einen Füllfederhalter, der alles Geschriebene wahr werden läßt, gewoben. Sechs Leute ziehen aus, um der düsteren Welt ein Geheimnis nach dem anderen zu entreißen.

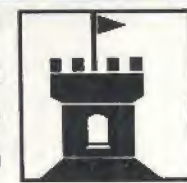
Jetzt ist BANE OF THE COSMIC FORGE, so der Untertitel, auch für den AMIGA erhältlich. Leider gleichen die grobkörnige Grafik und die dünne Klangkulisse jenen der PC-Version. Dafür ist das Abenteuer umso gehaltvoller und läßt

sich auf Festplatte installieren. Wer sich gerne stundenlang in Handbücher vertieft, um die optimale Gruppe zusammenzustellen, wird sich freudig auf Wizardry stürzen. Eine solche Detailfülle hat es noch nicht gegeben! Für Anfänger ist der Dungeonspaß nur bedingt geeignet. Fantasyfreunde mit Stehvermögen kommen um diesen Hochgenuß aber nicht herum!

Guido Alt

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Steuerung	8
Handlung	10
Atmosphäre	10
Preis/Leistung	10



»PRIMA«

COHORT

System: PC, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Impressions, **Muster von:** Computerstudio, 5630 Remscheid.

Die Punkte, die schon an der zuerst veröffentlichten Amiga-Version zu bemängeln waren, haben sich bei der PC-Version nicht gebessert. Nach wie vor ist die Anleitung, die zwar in Deutsch abgefaßt ist, ein bißchen schwer verständlich, und auch die Bedienbarkeit ist nicht das Gelbe vom Ei.

Darüber hinaus ist die Grafik nicht so gut wie beim Amiga, und auch der Sound, obwohl mit Adlib, kann nicht so recht überzeugen. So kommt man nicht



umhin festzustellen, daß dieses an und für sich recht hübsche Spiel viel von seinen Qualitäten eingebüßt hat.

Auf der Positivseite ist zu vermerken, daß sich die Zahl der Optionen nicht verändert hat, und daß die Eingabe jetzt wahlweise mit der Maus oder den Tasten erfolgen kann. Ärgerlich verläuft schon die Installation auf Festplatte. Wenn

man sich an die Anweisungen in der Anleitung hält, wird man keinen Erfolg haben. Auf das Vorhandensein eines Installationsprogrammes wird nicht hingewiesen, stattdessen werden falsche Befehle in der Anleitung wiedergegeben.

COHORT VON IMPRESSIONS: Was auf Amiga gut ist, muß für den PC nicht unbedingt ein Reißer sein.

Dirk Fuchser

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	7
Realitätsnähe	10
Motivation	8
Preis/Leistung	8



»BRAUCHBAR«

BATTLECHESS II CHINESE CHESS

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Electronic, Arts/Interplay, England, **Muster von:** siehe Hersteller.

Ein blutrünstiges Spektakel ganz besonderer Art erwartet die Strategie- und vor allem Schach-Fans bei BATTLECHESS II-CHINESE CHESS. Schach, an sich ein so friedfertiges Spiel (wenn auch mit kriegerischem Hintergrund) wird unter der Regie von INTERPLAY zu einem auch visuellen Kampf auf Leben und Tod. Wie schon beim Vorgänger, so bietet auch Battlechess II aufwendige, sehr witzige Animations-Sequenzen, wenn



einzelne Figuren geschlagen werden im wortwörtlichen Sinne. So verteilt der König Geschenkpäckchen, die sich als Bomben erweisen oder zerschneidet einem Bauer zunächst die Hosenträger und dann den Kopf. Neben den Gags kann das Spiel jedoch auch ernsthaftere Beschäftigung bieten. Die Besonderheit: Im Gegensatz zum normalen Schach verfügt die chinesische Variante über mehr Figuren mit anderen Akti-

onsradien oder völlig beschränkter Bewegungsfreiheit (der König). Es fällt daher schwer, eine Beurteilung der Spielstärke bei diesem so ungewohnten Regelwerk abzugeben. Unzweifelhaft ist jedoch, daß diese Variante durchaus ihren Reiz besitzt, daß das Outfit dem der PC-Fassung kaum nachsteht. Allerdings: Battlechess I verfügte nur über eine hunds miserable Spielstärke des Rechners. Ob vielleicht ...?

Michael Suck

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	11	
Sound	10	
Spielablauf	7	
Motivation	8	
Preis/Leistung	8	

»BRAUCHBAR«

LIFE & DEATH

System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Mindscape, **Muster von:** Computerstudio, 5630 Remscheid.

ATARI-User aufgepaßt: MINDSCAPE bietet euch mit LIFE & DEATH die Möglichkeit, Doktor zu spielen. Nein, nein, nicht so, wie Ihr vielleicht denkt, sondern die Genesung von Patienten ist hier das Thema.

Patienten werden untersucht, geröntgt, hier und da machen wir eine kleine Ultraschalluntersuchung, immer in der Hoffnung, daß endlich mal eine akute Blinddarmentzündung ins Haus

steht. Dann nämlich hilft nur noch eins: operieren.

Man stelle sich dies aber nicht zu einfach vor, denn allzusehr schnell sterben einem die Patienten unter dem Messer weg. Bis es jedoch soweit ist, befaßt man sich mit der Heilung von allerlei anderen Krankheiten. Optisch wie akustisch ist dieses Game sehr gut gestaltet, sein größter Pluspunkt dürfte jedoch der



nicht unerhebliche Lerneffekt sein. Schade nur, daß die Texte im Spiel nicht genau wie die Anleitung ins Deutsche übersetzt worden sind; der Lerneffekt wäre damit sicherlich noch gesteigert worden.

Wie dem auch sei: Das Herumschnippen an den Patienten macht echt Laune, wer will da noch Medizin studieren?

Dirk Fuchser

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9	
Sound	9	
Realitätsnähe	10	
Motivation	10	
Preis/Leistung	10	

»PRIMA«

PANG

System: C-64, **empf. VK-Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** Ocean, England, **Muster von:** Hersteller.

C-64-Software im neuen Gewand: Um bei sinkender Popularität des Commodore-Rechners wenigstens die Raubkopien zu vermindern, mithin um den Umsatz zu erhöhen, gibt's den 16-Bit- und Spielhallenhit PANG ausschließlich als Cartridge. Freilich stehen auf der Packung ganz andere Gründe für den teuren Spaß: „Keine Ladezeit“, „gigantischer Speicher“, sogar „verbesserte Grafiken“ sollen aus der Brot-eine Wunderkiste machen. OCEAN hat jedoch ein biß-

chen dick aufgetragen, denn von einem „gigantischen“ Speicher merkt man nichts, die Grafiken sind keinesfalls „improved“ aber die Ladezeit, immerhin, geht auf Null. Schade nur, daß das simple, aber toll aufgemotzte Spielchen um zerplatzende Bälle für den C-64 miserabel konvertiert wurde. Die Grafik ist kaum mehr als Durchschnitt. Die Kugeln, die von der Spielfigur immer klei-



ner zerschossen werden müssen, sind einfarbig und fangen sogar an zu ruckeln, wenn mehr als acht den Screen bevölkern. Die größten Mängel: Die vielen Game-on-Sounds sind voll einfältiger Kompositionen, und die Kollisionsabfrage zerschmettert den Helden, bevor ein Ball ihn überhaupt berührt hat. Da hört der „teure Spaß“ auf!

Michael Suck

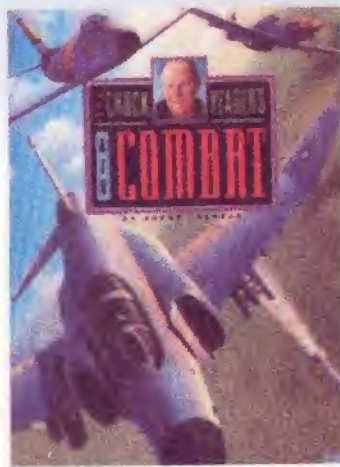
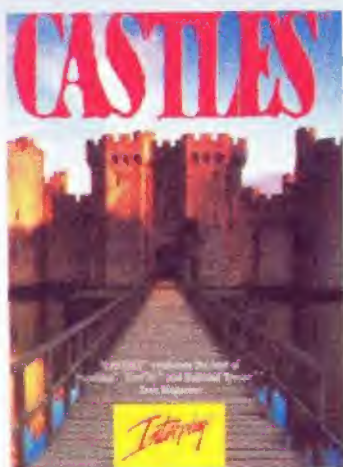
ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7	
Sound	4	
Spielablauf	6	
Motivation	6	
Preis/Leistung	6	

»DÜRFTIG«



Wenn Sie demnächst so richtig ins Schwitzen kommen, kann es daran liegen, daß Ihr Händler unsere drei neuen PC-Titel schon wieder ausverkauft hat!



Aber, eigentlich kann das gar nicht passieren. Denn unsere Distributoren sind auf etwas großzügigere Dispositionen des Handels inklusive Werbematerial bestens vorbereitet. Weitere Informationen zu den neuen, heißen Titeln entnehmen Sie bitte unseren Produktanzeigen.

Blue Data GmbH, Heiligenstraße 30-32, 4010 Hilden, Telefon: 02103-69010, Fax: 02103-62024

Kingsoft GmbH, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Telefon: 0241-152051, Fax: 0241-152054

Leisuresoft GmbH, Robert-Bosch-Straße 1, 4703 Bönen, Telefon: 02383-690, Fax: 02383-57117

News Software GmbH, Birkenstraße 42, Telefon: 0211-676201, Fax: 0211-671544

Profisoft GmbH, Heinrich-Hasemeier-Straße 33, 4500 Osnabrück, Telefon: 0541-122065, Fax: 0541-122470

United Software GmbH, Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2, Telefon: 05244-4080, Fax: 05244-40819

ELECTRONIC ARTS™

MANCHESTER UNITED EUROPE

System: Atari ST, empf. VK-Preis: ca. 80 Mark, **Hersteller:** Krisalis, Rotherham, England, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach.

Bei KRISALIS ist der Fußball derzeit König. In ASM 8&9/91 hatte ich bereits die zu 99,99prozentige AMIGA-Fassung von MANCHESTER UNITED EUROPE blickpunktartig vorgestellt. Erwähnt hatte ich, daß mein erster Eindruck mehr als positiv war. Gesteuert hatte mich nur das Bedienelement Klick-Klack. Nun, wie ich vermutete – und dies gilt auch für die vorliegende ATARI-ST-Fassung – hat man diese Minimalstörung beseitigt. Befassen wir uns aber nun mit dem ST-Vertreter, der außer in Sachen „Gedudel“ (mann/frau möge

mir vergeben. . .) ähnlich starke Spiel-Features aufweist. In klaro heißt dies: Eine gelungene Verknüpfung von Manager-Geist und Action auf dem immergrünen Schlachtfeld Rasen. Wir bestimmen – leider stets mit dem Team aus „der Stadt der Cordhosen“ – die Aufstellung, Taktik, Ersatzspieler und nehmen Einfluß auf die Schwächeperioden einzelner Spieler. Danach geht's gleich ab in einen der drei europäischen Pokalwettbewerbe, um für Manchester Ruhm und Ehre einzufahren. Die Gegner sind vorgegeben, können aber auch modifiziert



werden. Sollte man auch, denn DYNAMO BERLIN ist ein Club, der mittlerweile nur noch Amateur-Dasein fristet.

Gesagt, gemanagt, getan: Gleich nach dem Anstoß begeben wir uns ins Getümmel, freuen uns über jede gelungene Aktion der Red Boys und suchen uns einen Kumpel, mit dem wir 'ne feine Nacht auf dem Spielfeld verbringen. Dazu benutzen wir den Stick. Wir haben Spaß zusammen (letzte Bemerkungen sind NICHT zweideutig). ATARI-NER, greift zu, wenn's um Fun beim Spiel mit der Lederkugel geht. It's a HIT!

■ Manfred Kleimann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation ..	10
Sound	9
Realitätsnähe	9
Motivation	11
Preis/Leistung	10



»PRIMA«

GERM CRAZY

System: Atari ST, empf. VK-Preis: ca. 80 DM, **Hersteller:** Electronic Zoo, **Muster von:** Leisure Soft, 4403 Bönning.

Bei GERM CRAZY kann man sich so richtig schön krank fühlen, denn ELECTRONIC ZOO macht den Mikrokosmos der inneren Organe zum Schlachtfeld. Ob nun im ganzen Körper oder nur in Teilen, Viren und Bazillen müssen mit äußerster Härte vernichtet werden, wenn der Patient nicht auf der Strecke bleiben soll. Dies geschieht in diesem Game ein bißchen anders, als man es aus dem Gesundheitsmagazin kennt: Lasertürme, kleine Panzer und viele an-

dere Waffen stehen dem Spieler zur Verfügung, um die fiesen Eindringlinge in ihre Schranken zu weisen.

Grafik, Sound, Anleitung und Bedienbarkeit sind mit der Amiga-Version fast identisch, so daß man, wenn man die grafischen Möglichkeiten des Atari bedenkt, hier eine etwas bessere Note vergeben kann. Die Schlacht im Patienten

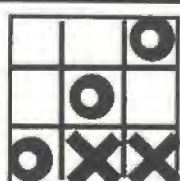


ist ein originelles Spielkonzept, das auch auf dem Atari überzeugen kann. Nicht zuletzt wegen der Vielzahl der zur Verfügung stehenden Optionen, einstellbaren Schwierigkeitsgraden und den 24 verschiedenen Körperpartien, die es zu kurieren gilt, ist Langzeitspielspaß garantiert. Also rein ins Gewebe und den Mikroben eins überbraten. . .

Dirk Fuchser

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Anleitung	3
Spielaufbau	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10



»PRIMA«

THE BALL GAME

System: IBM u. Kompatible, empf. VK-Preis ca. 80 DM, **Hersteller:** Electronic Zoo/ESP, **Muster von:** Leisuresoft.

Das mußte ja kommen. Nicht einmal PC-Besitzer bleiben von diesem Game verschont, das weder in der Amiga noch in der Atari-Version überzeugen konnte. Viel schlimmer ist die Tatsache, daß die Konvertierung noch schlechter geraten ist. Grafisch immer noch zu abwechslungsarm, spielerisch selbst in hohen

Levels und mit entsprechendem Schwierigkeitsgrad zu simpel, stimmt nun nicht einmal mehr der Sound. Außer Gebrumm nix mehr – und der Spaß ist dann auch noch teurer als die 16-bit-Fassungen. Ich werde bei THE BALL GAME das Gefühl nicht los, daß die Pro-

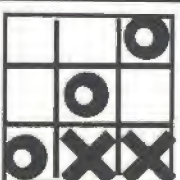


grammierer eine zweifellos interessante Idee hatten, für die Verwirklichung aber zu wenig investierten. Mein Tip an Strategie-Fans: Holt Euch was anderes, von diesem Game laßt bitte die Finger.

Klaus Trafford

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	5
Sound	1
Anleitung	7
Spielablauf	4
Motivation	3
Preis/Leistung	2



»PEINLICH«

WRECKERS

System: Atari ST, empf. VK-Preis: ca. 80 DM, **Hersteller:** Audiogenic, **Muster von:** Hersteller.

Man hat's nicht leicht, wenn man dafür sorgen muß, daß eine Weltraumlot-senstation korrekt arbeitet. Eigentlich ist man ja zu dritt, aber die anderen Besatzungsmitglieder bleiben solange im Tiefschlaf, bis die Vorgänger das Zeitliche gesegnet haben. Also kümmert man sich ganz alleine um die Klimakontrolle, um die Lotsensender, Energiekontrolle und Gravitation. Als ob dies alles nicht schon genug Streß verursachen würde, greifen von Zeit zu Zeit auch noch die sogenannten Plasmodians an, zu deren Abwehr eine Art Weltraumsauger eingesetzt wird. Hilfe hat man bei

diesen umfangreichen Aufgaben nur von den drei Droiden zu erwarten, die besonders dann erfolgreich eingesetzt werden können, wenn die Plasmodians schon in der Station sind und bekämpft werden müssen.



Die Grafik der ATARI-Version ist der zuerst veröffentlichten Amiga-Version auf jeden Fall ebenbürtig, es kommt mir sogar so vor, als ob sich die Figuren auf dem Atari etwas schneller bewegen wür-

den. Der Sound ist vielleicht ein wenig zu mager ausgefallen, aber das fällt in der Hektik kaum auf. Die Anleitung ist mir persönlich zu knapp ausgefallen, außerdem ist sie in Englisch.

Wie dem auch sei: WRECKERS ist viel mehr als ein Action-Game der üblichen Machart. Durch die vielen verschiedenen Tätigkeiten, die man auszuführen hat, ist der Langzeitspielspaß garantiert. Atari-User sollten es sich auf jeden Fall mal anschauen.

Dirk Fuchser

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	9



»PRIMA«

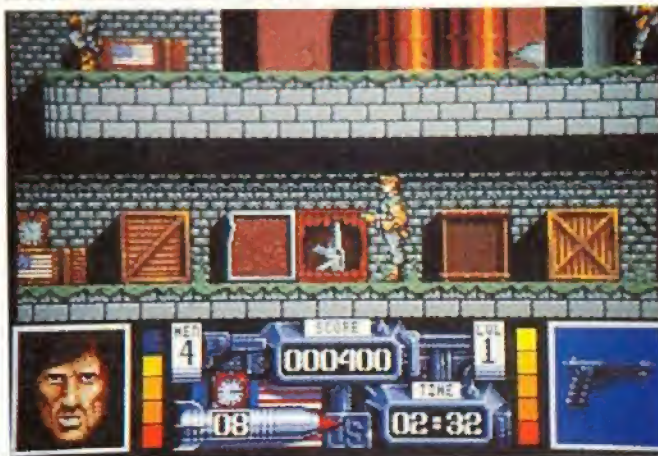
NAVY SEALS

System: Amiga, empf. VK-Preis: ca. 90 DM, **Hersteller:** Ocean, **Muster von:** Hersteller.

Terroristenhutz im Hafen ist das Thema dieses Games. Araber niedermetzeln, Bomben suchen und entschärfen sowie Extrawaffen suchen sind die Tätigkeiten, die der heldenhaften Terroristenbekämpfer vordringlich auszuführen hat.

Grafisch ist die Konvertierung ein bißchen besser als die Versionen für die anderen Systeme, aber was nützt das, wenn

das Gameplay nach wie vor ziemlich öde ist. Das Ganze verkommt irgendwie zu einer memotechnischen Herausforderung, denn wenn man weiß, wo die Terroristen stehen, nähert man sich ihnen auf eine der Situation angepaßte Weise und mäht sie um.



Besonders lustig ist es, wenn der Held springt: Er sieht dann aus wie eine schwangere Ballerina mit Maschinenpistole in der Hand. Was soll man da noch sagen? Daß 90 DM zuviel sind, daß man von diesem Game Abstand nehmen sollte?

Dirk Fuchser

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	5
Spielablauf	4
Motivation	2
Preis/Leistung	3



»PEINLICH«

ROCK 'N' ROLL

System: PC, (Hercules, CGA, EGA, AdLib), empf. VK-Preis: ca. 80 DM, **Hersteller:** Rainbow Arts, Kaarst, **Muster von:** Computerstudio, 5630 Remscheid.

Eine kleine, bunte Kugel ist der Hauptdarsteller von ROCK 'N' ROLL, einem Spiel, daß so rasant ist wie einst der Hüftschwung von Elvis. Fetzig AdLib-Sounds unterstreichen denn auch in jedem der 32 Levels den Anspruch des Spiels, abgefahrene Musik gekonnt mit einem abgefahrenen Spielablauf zu verknüpfen. Die Kugel muß über Eisflächen, am Rande von Abgründen, durch verschlossene Türen und mit Hilfe sechs verschiedener Extras (nur gegen Cash!)

zum Exit rollen, um eine Spielstufe zu beenden.

Rock 'n Roll ist vom Stil her ein wenig wie Marble Madness, erreicht jedoch nicht die Spannung des Klassikers. Hersteller RAINBOW ARTS legte mehr Wert auf strategische Elemente, so daß die Trägheitssteuerung des Balls kaum von spielentscheidender Bedeutung ist. Dafür sind die Levels wahrhaft riesig und beinhalten einige Überraschungen, geheime Bonus-Levels und Warps inklusi-



ve. Für die PC-Konvertierung wurde die Mapping-Option leicht geändert, der Schwierigkeitsgrad etwas herabgesetzt. Weitere Verbesserungen der Spielbarkeit wurden durch die Joysticksteuerung und einen neuen Paßwortmodus erreicht. Leider fehlt das Scrolling immer noch, wurde die Grafik nicht für VGA umgesetzt. Aber egal: Rock 'n Roll ist ein höchst vergnügliches Spielchen!

Michael Suck

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	9



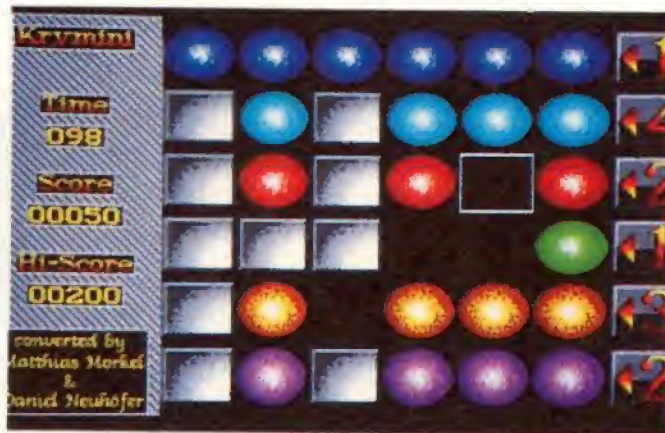
»PRIMA«

KRYMINI

System: PC, **empf. VK-Preis:** ca. 45 DM, **Hersteller:** Magic Soft, **Muster von:** Leisure Soft 4703 Bönen.

Ohne KRYMINI geht die Mimi nie ins Bett – MAGIC SOFT hat uns mit diesem preisgünstigen Game eine echtes Suchtmittel beschert.

Das Spiel ist an und für sich total einfach aufgebaut, jedoch zeigt sich schon bei den ersten Versuchen, wie schwierig es ist, hier zu bestehen. Auf einem sechs mal sechs Felder großem Brett sind 32 Kugeln aufgebaut, die jeweils nur einmal bewegt werden können. Nachdem



sie bewegt worden sind, verwandeln sie sich in graue Flächen, die für alle anderen Kugeln tabu sind. Jede Kugel kann nur um eine bestimmte Anzahl von Feldern bewegt werden. Das Ziel ist es, alle 32 Kugeln in graue Felder zu verwandeln. Zu allem Überfluß hat man für diese knifflige Aufgabe nur 165 Sekunden Zeit.

So einfach wie die Regeln ist auch die Bedienung, es gibt absolut keine Probleme. Die Grafik hat sich im Vergleich zur Amiga-Version verbessert, was auch dringend vonnöten war. Die Anleitung erklärt die Spielregeln mehr als ausführlich und ist in Deutsch abgefaßt.

Fazit: Brainbuilding zum Dumpingpreis – für PC-User empfehlenswert. ■

Dirk Fuchser

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7	
Anleitung	9	
Spielaufbau	9	
Motivation	10	
Preis/Leistung	9	

»PRIMA«

F 14 TOMCAT

System: PC, **empf. VK-Preis:** ca. DM 130, **Hersteller:** Activision/The Disc Company, Paris, Frankreich, **Muster von:** Hersteller.

Nach nunmehr zwei Jahren hat ACTIVISION seine F 14-TOMCAT vom C 64 auf den PC umgesetzt. Aufgabe des Piloten ist es nach wie vor, Dienst auf einem Flugzeugträger in einem Krisengebiet der Welt zu tun. Erledigt er drei Einsätze, winkt eine Versetzung zur Top-Gun-Schule. Hier können dann Übungen gegen andere Tomcat-Piloten geflogen werden.

Leider ist die PC-Fassung ebenso mittelmäßig wie schon die 64er-Fassung.



Technisch macht das Programm den Eindruck, als sei es 1989 oder früher entstanden. Die Grafik ruckelt so vor sich hin und ist trotz VGA-Unterstützung reichlich farbarm. Ähnliches gilt auch für den Sound, der trotz Soundkartenunterstützung keinen Flieger aus dem Schleudersitz reißt.

Grobe Schnitzer haben sich die Macher auch beim Thema Realismus gelei-

stet. Landeklappen und Fahrwerk werden nicht gebraucht. Das Flugzeug behält nach Abschalten des Nachbrenners seine Geschwindigkeit bei und die Bordkanone feuert auch bei Kurvenflügen immer schön geradeaus. Toll.

F 14-Tomcat ist meiner Meinung nach ziemlich überflüssig. Wer eine F 14 fliegen will, soll sich lieber an Jet-Fighter-II halten. ■

Guido Alt

ASM-WERTUNG VON 0 BIS 12

Grafik	6	
Sound	5	
Realitätsnähe	4	
Motivation	4	
Preis/Leistung	5	

»DÜRFtig«

TOURNAMENT GOLF

System: IBM & Kompatible (EGA), **empf. VK-Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** Elite Systems Ltd., England, **Muster von:** Computerstudio, 5630 Remscheid.

Nicht nur Golf-Cracks wie „Albatros“ Greg Norman würden bei der IBM-Umsetzung von TOURNAMENT GOLF die Schläger im „Säckel“ lassen. Nein, auch ich war nach der äußerst passablen ATARI ST-Version von der Konvertierung des ELITE-Spielchens enttäuscht. Zwar blieb vom eigentlichen Spielaufbau her alles beim alten, doch fehlte hier schlicht und ergreifend der letzte Schliff.



Die krassesten Abstriche gibt es im Bereich der Geräuschkulisse zu vermelden. Einfach peinlich, was die Macher da so an Piepstönen produziert haben. Ganz anders die EGA-Grafik, die trotz einer geringen Zahl an Landschaftsobjekten durch Detailschärfe auftrumpfen kann. Zudem baut sich das jeweils neue Bild blitzschnell auf. Sichtlich getrübt

wird der Gesamteindruck allerdings durch einige schon von der ST-Fassung her bekannte Mängel. So existiert beispielsweise immer noch keine Speicheroption, wodurch gerade der Turniermodus sehr an Reiz verliert. Des weiteren werden die Lochgrüns, ST-User werden's noch wissen, erstaunlicherweise von Rough-Streifen durchzogen. Fazit: Gerade der PC-Markt hat Besseres zu bieten als Tournament Golf. ■

Torsten Blum

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation ...	8	
Sound	3	
Realitätsnähe	7	
Motivation	7	
Preis/Leistung	7	

»BRAUCHBAR«

FLAMES OF FREEDOM

Demnächst
erhältlich für
AMIGA

MIDWINTER II



MASTERS OF STRATEGY

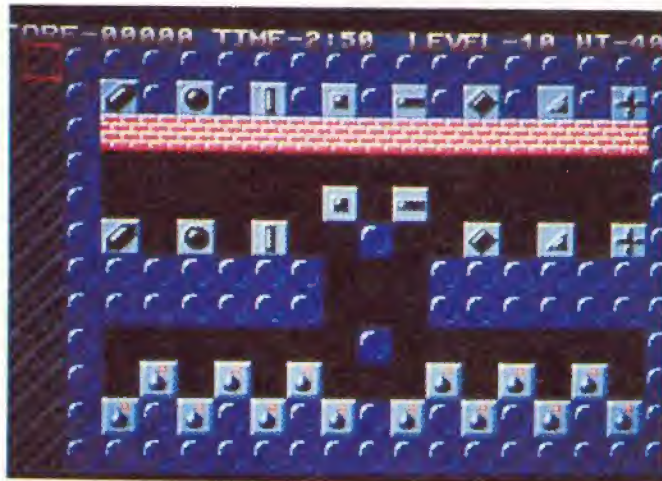
SHIFTRIX

System: PC (Hercules/VGA), empf. **VK-Preis:** ca. DM 80, **Hersteller:** Software 2000, 2320 Plön/Holstein, **Muster von:** Hersteller.

„Meier, was ist das da auf Ihrem Bildschirm, haben Sie nichts Besseres zu tun?!“ – „Chef, das ist SHIFTRIX. Fördert das logische Denken, könnte Ihnen auch nicht schaden! Und jetzt machen Sie mal Sendepause, sonst schaffe ich Level 13 nie.“

Tja, das Knobelspiel der Firma SOFTWARE 2000 wird wohl demnächst so manchem Arbeitgeber begegnen, der

seine Angestellten mit PCs ausgestattet hat. Denn Shiftrix wurde mit Blitzgeschwindigkeit vom Amiga auf PC, Atari ST und C-64 (ST und C-64 siehe weitere Konvertierungstexte) umgesetzt. Was den PC betrifft, hat das Plöner Softwarehaus gute Arbeit geleistet.



Nicht nur, daß die Grafik für PC der für Amiga gleicht wie ein Ei dem anderen, auch in Sachen Spielbarkeit gibt es nichts auszusetzen – 1:1. Wahlweise kann mit Maus oder Tastatur gespielt werden, wobei die Maus natürlich die gesündere Lösung ist, wenn man sich nicht die Finger brechen will.

Sandra Alter

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	5	
Anleitung	7	
Spielablauf	7	
Motivation	8	
Preis/Leistung	8	

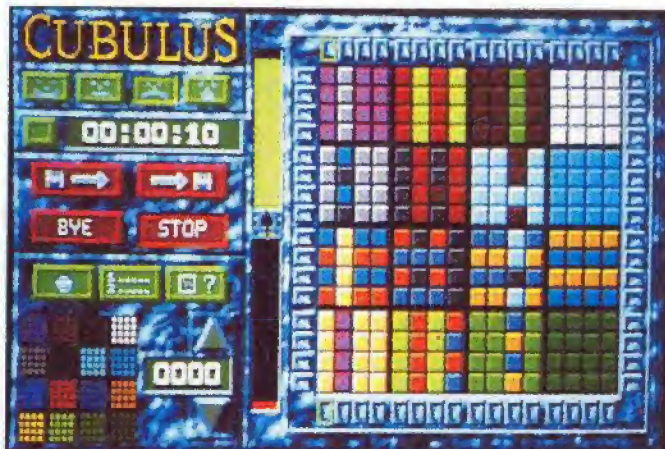
»BRAUCHBAR«

CUBULUS

System: PC (5,25"), empf. **VK-Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** Software 2000, 2320 Plön/Holstein, **Muster von:** Hersteller.

Rubik's Cube – das Ding mit dem Dreh, gibt es jetzt für den PC. Nachdem der Techno-Würfel aus dem Hause SOFTWARE 2000 für den Amiga recht gut gelungen war, folgen nun die entsprechenden Umsetzungen. CUBULUS unterstützt Hercules- oder VGA-Grafik, wobei hier nur von der VGA die Rede ist. Das Game präsentiert sich in schönen leuchtenden Farben, die sich gut voneinander unterscheiden lassen.

Gesteuert wird entweder mit der Tastatur oder mit der Maus. Leider mußte ich in Sachen „Maus“ auch einen kleinen Fehler feststellen. An manchen Stellen am oberen Bildschirmrand verschwindet der Mauszeiger. Dort befinden sich die verschiedenen Knöpfe mit deren Hilfe die Reihen des Zauberwürfels verschoben werden. Aber ich glaube damit



kann man leben. Was mich etwas mehr stört, ist, daß Cubulus für den PC 10 Mark teurer ist als für den Amiga.

Ansonsten sind keine Unterschiede zur Amiga-Version feststellbar. Übrig bleibt immer noch ein sehr schönes Knobelspiel, es kostet zwar 'nen Zehner mehr, aber dafür habt Ihr ja auch 'ne große Diskette, statt einer kleinen (hehe).

Sandra Alter

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8	
Sound	8	
Spielablauf	8	
Motivation	8	
Preis/Leistung	8	

»BRAUCHBAR«

DIE UNENDLICHE GESCHICHTE

System: PC (3.5"), empf. **VK-Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Linel, Schweiz, **Muster von:** Compypshop GmbH, 4600 Dortmund 1.

Schon im März habe ich gejammert, daß die Firma LINEL DIE UNENDLICHE GESCHICHTE -obwohl vom Film- und Buchmarkt als Glanzstück bekannt – so schlecht umgesetzt hat. Damals lagen mir die Versionen für Amiga und C-64 vor. Nur der Vorspann blieb dem Spieler noch einen Hauch der sonst so span-

nungsgeladenen Phantasie-Story ins Gesicht.

Nun liegt die ganze Chose für PC auf meinem Schreibtisch und leider läßt sich hierzu fast nichts Positives vermelden. Die Grafiken gleichen aufs Haar denen des Amigas. Gesteuert wird wahlweise mit Joystick oder Tastatur. Alles bleibt beim Alten – außer: Zur PC-Version gibt es eine Anleitung. Das, was uns für Amiga und C-64 in Form einer DIN A4-Kopie (nur Tastatur- und Joystickbe-



legung) mitgeliefert wurde, gibt es nun schön verpackt als zehenseitige Anleitung. In dieser ist die Story, mit Tips und Tricks zum Spielablauf, aufs kürzeste zusammengefaßt.

Abschließend kann ich Euch nur raten: Leht Euch lieber die Videos aus, oder lest an verregneten Tagen mal das Buch, statt Euer sauerverdientes Geld für dieses Game auszugeben.

Sandra Alter

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7	
Sound	8	
Spielablauf	6	
Motivation	5	
Preis/leistung	6	

»DÜRFtig«



KölnMesse
Halle 7
Stand-Nr. A32
31. 10. - 03. 11. 1991
(31. 10. 91 Fachbesuchertag)
Bitte besuchen Sie uns.

AS

MEGA-PACK!!!

JAHRGANG ASM '90

**10 AUSGABEN
KOMPLETT***

**FÜR NUR
60,- DM
INCL. 1 SAMMELORDNER**



Bitte
Bestellkarte
benutzen!

▲▲▲▲▲▲ * solange Vorrat reicht ▲▲▲▲▲▲

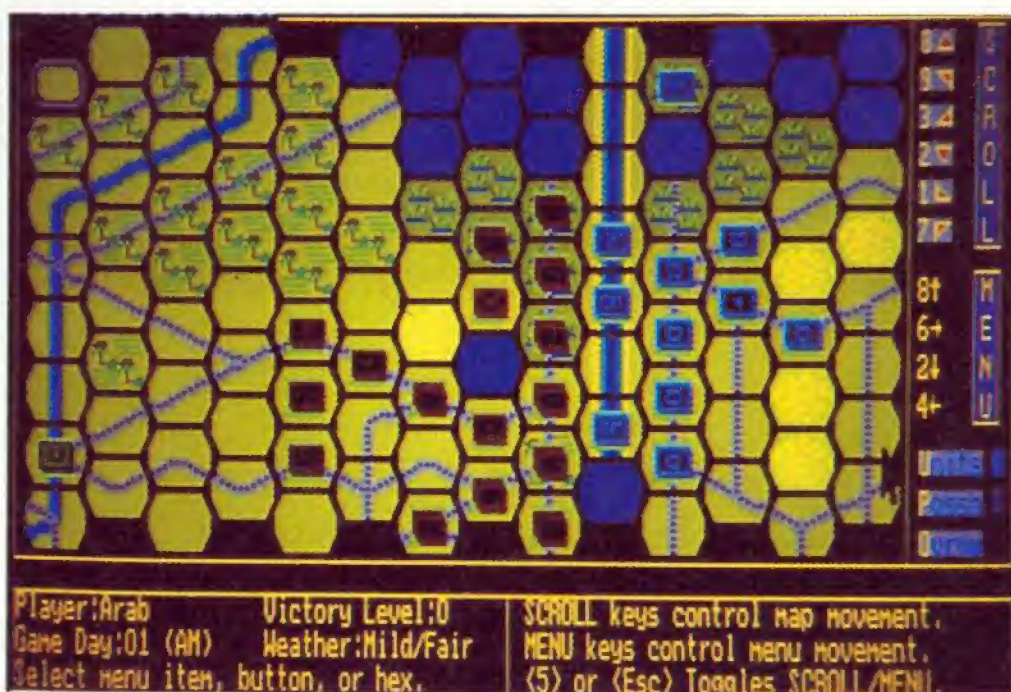


CONFLICT: MIDDLE EAST

System: PC (512 KB, CGA, EGA), Amiga (1 MB), HD-Installation möglich, **empf. VK-Preis:** ca. 90 Mark, **Hersteller:** Strategic Simulations Inc., Sunnyvale, U.S.A. **Muster von:** Rainbow Arts.

Und wieder gibt es Nachschub für den Nachwuchsgeneral. Diesmal hat sich das Team von SSI den arabisch-israelischen Krieg von 1973 zu Gemüte geführt und auf den Computer portiert. Herausgekommen ist dabei das übliche Truppensymbole-auf-der-Landkarte-verschieben-Spielchen, bei dem wahlweise auf arabischer oder israelischer Seite gegen den Computer oder zu zweit gegeneinander gespielt werden kann. CONFLICT MIDDLE East stellt entweder das hi-

Willkommen im Sandkasten



Panzer statt Honig: In den Waben nichts Neues! (PC)

storische Szenario oder eine Variante mit Annahmen für einen Konflikt der 90er Jahre zur Wahl. Der Schwierigkeitsgrad läßt sich in fünf Stufen einstellen, die Optionen erlauben auch die Festlegung der Jahreszeit und die Koordination der Luftstreitkräfte durch den Computer. Um die Bodentruppen kümmert sich der Spieler selbst,

empfohlenerweise mit der Maus.

Freunde von Strategiespielen werden an dieser sehr komplexen Umsetzung sicherlich ihre Freude haben. Auch sollte man viel Zeit mitbringen, denn unter 20 Stunden ist ein Durchgang nicht zu schaffen. Das englische Handbuch führt in die geschichtlichen Hintergrün-

de ein und liefert auch umfangreiches Fakten- und Zahlenmaterial sowie Informationen über die internen Kalkulationen des Programms. Kleine Kostprobe gefällig? Hier ein Auszug in der Übersetzung: ... die Versorgungswahrscheinlichkeit der arabischen Truppen östlich des Suez-Kanals beträgt: (Arabischer Vorratsstand) * (100 - 2 * israelische Abfangstärke + Anzahl der Brücken über den Kanal) Prozent. Da soll nochmal jemand behaupten, der Krieg sei zum unkalkulierbaren Risiko geworden.

Michael Anton

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Anleitung	8
Spielaufbau	8
Motivation	7
Preis/Leistung	7

»BRAUCHBAR«



MATCHIC

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 40 DM, **Hersteller:** Digital Marketing, 5142 Hückelhoven 2, **Muster von:** Hersteller



Rutsche rutsche ... auf Amiga.

Stein auf Stein

DIGITAL MARKETING, das kleine Softwarehaus im verträumten Hückelhofen, überraschte dieser Tage mit Matchic, einem Puzznic-Clone. Bisher war man ja mehr PD-Software und Tools von Dieter Mückter und seinem Team gewöhnt. Sei's drum, Diskette in den Amiga bugsiert und warten. Nach relativ kurzer Tätigkeit des Laufwerkes (ronk, ronk) befinden wir uns dann im Startmenü. Hier kann zwischen Musikuntermalung oder Soundeffekten gewählt werden, mittels Paßwort ein höherer Level aufgerufen und letztendlich auch das Spiel gestartet werden. Starten wir.

Aufgabe des Spielers ist es, einen mehr oder weniger verwinkelten Level von Gegenständen zu befreien. Dieses geschieht, indem man zwei gleiche Gegenstände anein-

anderbringt. Beide verschwinden dann in den Tiefen der CPU. Spaßig wird die ganze Sache, wenn plötzlich drei Teile von einer Sorte vorhanden sind. Alle drei müssen zeitgleich zusammengebracht werden. Ach ja, das Spiel läuft natürlich unter Zeitdruck ab. Aber die Programmierer hatten ein Herz und somit gibt das Programm alle fünf Level ein Paßwort frei.

Als netter Gag ändert sich alle 10 Level die Grafik.

Eher zum Flüchten ist die derzeitige Fassung der Anleitung. Irgendeine wüste Science-Fiction-Story über die Rettung der Menschheit und das „Kampfmatcherschwadron“. Am besten gar nicht erst lesen.

Die Steuerung ist logisch aufgebaut, rechter Mausknopf, um die Steine nach

rechts zu schieben, linker Mausknopf, um die Steine nach links zu schieben.

Die Meinungen über dieses Spiel waren überwiegend positiv. Sie reichten von „Ganz nett“ (Uli) bis „Laß mich nur noch diesen Level spielen, nur noch einen“ (Eva). Alles in allem guter Durchschnitt. Experten werden die 50 Level wahrscheinlich schnell durchgespielt haben. Bleibt zu hoffen, daß DIGITAL MARKETING entweder neue Level-Disks oder aber einen Editor herausbringt.

Guido Alt

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Anleitung	6
Spielaufbau	8
Motivation	9
Preis/Leistung	9

»BRAUCHBAR«





THINK
CROSS

System: Amiga, Atari ST,
empf. VK-Preis: ca. 80
DM, Hersteller: Max-De-
sign, Österreich, Muster
von: Hersteller.

...stellen sich bei denjeni-
gen ein, die die 180 Levels
von THINK CROSS lösen wol-
len. Für die Kniffelheraus-
forderung zeichnen die
Jungs von MAX-DESIGN ver-
antwortlich, ein junges Team
aus Österreich, das jüngst
mit der Handelssimulation
Cash auf sich aufmerksam
machte.

Bei Think Cross geht es
darum, Objekte aus einem
Raum zu entfernen. Diese
Objekte verdünnisieren sich,
wenn sie sich berühren. Also
muß der Spieler sie mit dem
Joystick nur zusammen-
schieben und fertig ist die

Rauchende Köpfe...

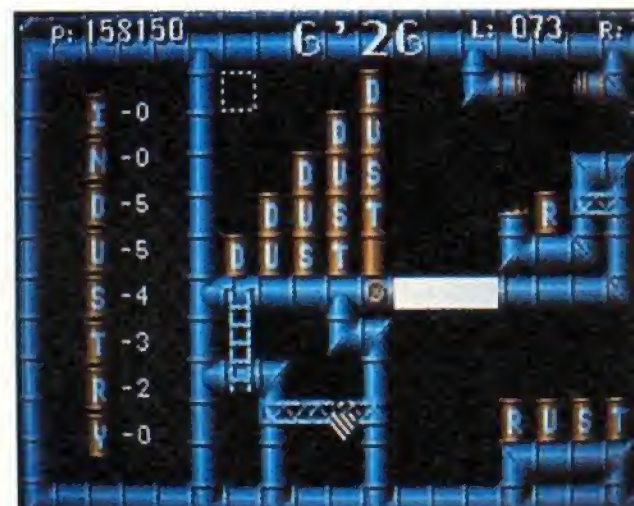
Laube. Das ist auch ganz ein-
fach, solange sich von jeder
Objektart nur zwei Steine in
dem Raum befinden. Sind es
aber drei, und man hat den
Fehler gemacht, zwei von ih-
nen in Kontakt zu bringen,
wird man irgendwann fest-
stellen, daß der dritte Stein
dieser Sorte mangels Partner
nicht zum Verschwinden ge-
bracht werden kann. Somit
wird dieses Level erst einmal
unlösbar. Doch keine Panik,
denn zweimal pro Level darf
man die „Help-Taste“ benut-
zen, die den Screen dann
wieder in den Ausgangszu-
stand versetzt. Die Zeit läuft
dabei natürlich gnadenlos
weiter. Wem das immer noch
zu einfach erscheint, dem sei
an dieser Stelle gesagt, daß
man auch bei der Bedienung
höllisch aufpassen muß. Ein
leichter Flüchtigkeitsfehler,

und schon stürzt ein Stein in
eine Lücke, aus der er nicht
mehr herausgeholt werden
kann, womit der Level wie-
der mal unlösbar wird.

Die Grafik ist für ein Strate-
giespiel mehr als ordent-
lich gemacht, der Sound ist
dafür ein wenig magerer aus-
gefallen, jedenfalls solange
das eigentliche Spiel läuft.
Das Outfit des Ganzen wech-
selt jede Runde, die in fünf
Levels unterteilt ist. Bei drei-
ßig Runden macht das nach
Adam Riese 150 Levels. Auf
die eingangs erwähnten 180
Levels kommt man, wenn
auch die Geheimlevels, die
es in jeder Runde gibt, gefun-
den und gelöst werden. Bis
auf die Geschichte mit den
Geheimlevels erklärt die
recht knappe Anleitung alle
wichtigen Features des Ga-
mes gut und verständlich.

Fazit: Intelligente Spiel-
idee, die den Geist wirklich
herausfordert, gepaart mit
guter technischer Umset-
zung. Think Cross sollte man
unbedingt mal antesten. ■

Dirk Fuchser



Eins von 30 verschiedenen Outfits

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Anleitung	9
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10

»PRIMA«

THE BEST GAMES:

Liebe Computer-Spieler,

das hier ist wirklich nur ein sehr kleiner Auszug
aus unserem gesamten Spiele-Sortiment -
wir haben immer alles, was im Handel ist.

Alle Neuheiten bekommen wir mit als Erste.
Und Sie natürlich auch - wenn Sie die
neuesten Spiele rechtzeitig vorbestellen!

Disc only: 64D AM ST PC
PC immer für A-Laufwerk! 5.25 oder 3.5 angeben
◊ = nur für Amiga mit Speichererweiterung!

Amiga500 Erweiterung auf 1MB: ...79 neu!
Amiga FlickerFixer 50-100Hz: ...299 neu!
Amiga MaxiSound Stereo-Digit: ...129 neu!
Amiga TetraCopy: ...59 neu!

Erweiterung + Railroad Tycoon oder + Monkey Isl.: ...169
Die gute Soundblaster Card PC: ...349
10 - Spiele - Wundertüte: ...129...219...219...219
3-D Constr. Kit+Video (d) # ...73...115...107...115

3D Master Golf: ...89...89...89
A Prehistoric Tale: ...73...73...73
Action Stations ◊: ...55...85...65
ADS Adv.Destroy.Sim.: ...81...81...81
AH-73-M Thunderhawk: ...81...81...81
Air Duel FS: ...81...81...81
Airbus Simulation: ...85...85...85
Air Strike USA: ...81...81...81
Andretti RacingSimulation: ...81...81...77
Arborea Crystals: ...73...73...73
B. Elliotts NasCar Challenge: ...85...85...108
Bandit Kings of China: ...97...108
Bane of Cosmic Forge ◊: ...81...81...81
Basket Manager: ...41...73...73
Battle Isle: ...73...73...73
Billy the Kid: ...63...63...73
Brain Artifice: ...39...53...53
Brat: ...68...68...73
Brigade Commander: ...81...81...81
Broker King: ...51...68...68
Cardinal of Kremlin: ...66...66...66
Challengers: ...57...81...81
Champions of Kryn ◊: ...73...73...77
Charge Light Brigade: ...77...77...77
Chintos Revenge: ...73...73...73
Cisco Heat Racing: ...73...73...73
Cohort Fighting Rome: ...77...77...77
Command H.Q. ◊: ...85...85...89
Conquest of Long Bow: ...108
Covert Action: ...81...81...105
Crazy Cars 3: ...68...68...68
Cruise for Corps ◊: ...65...65...77
Cyberspace: ...81...81...81
Darkman: ...41...69...69

MegaTraveller 1 ◊: ...73...73...89
Metal Mutant: ...65...65...65
Midwinter 2 Flames Freed.: ...89...89...103
Mig-29 2 Super Fulcrum: ...89...89...89
Might & Magic 3: ...77...77...97
Monster Business: ...41...65...65
Moonbase Simulation: ...85...108
Moonshine Racers Hillbilly: ...68...68...73
Myth: ...68...68...68
Nam 1965-1975: ...73...73...89
Nobungas Ambition ◊: ...85...85...85
Nova 9: ...103
On the Road: ...73...73...73
Pegasus: ...73...73...73
PGA Tour Golf: ...65...65...77
Pitfighter: ...41...69...69
Populous 2: ...73...73...77
Powermonger: ...65...77...77
ProFlight Tornado Simul.: ...105...105...105
Project Prometheus: ...41...73...73
R-Type 2: ...43...73...73
Race Driving: ...69...69...69
Realms - Wargame: ...81...81...81
Red Phoenix: ...85...85...85
Rings of Medusa 2: ...45...73...73
Rise of Dragon ◊: ...97...97...97
Robin Hood ◊: ...73...73...77
Robocop 3: ...45...69...69
Robozone: ...41...73...73
Rolling Ronny: ...73...73...73
Rules of Engagement: ...65...65...77
Samurai: ...81...81...81
Secret Monkey Island 1 ◊: ...81...81...97

5 ABSOLUTE CLASSICS

Flight of Intruder ◊: ...95...95...95
Great Courts 2 Tenn. ◊: ...73...73...73
Kick Off 2 Fußball ◊: ...39...65...65
Pirates: ...51...68...68
Railroad Tycoon ◊: ...89...89...99

Secret Monkey Island 2 ◊: ...97
Secret Weapons of Luftwaffe: ...89...89...89
Shadow Dancer Ninja: ...42...65...65
Silent Service 2 ◊: ...89...89...89
SimCity + Populous 1: ...73...73...73
SimEarth ◊: ...99...99...99
Sliders Technoport: ...68...68...68
Snow Brothers: ...41...69...69
Space Quest 4 ◊: ...97...97...97
Space Shuttle Simul.: ...95...95...104
Spirit of Adventure: ...41...69...69
Stuntcar (Spec/Holobyte): ...81...81...81
Super Monaco GP: ...41...65...65
Swap: ...68...68...68

Death Knights of Kr. ◊: ...65...77...77
Devious Designs: ...73...73...73
Dragon: ...81...81...81
Dragon Lord: ...95...95...95
Drift RPG: ...85...85...85
Drop Soldier: ...73...73...73
Elf - Adventure: ...73...73...73
England Soccer Champ.: ...42...73...73
Europ. Championship 92: ...41...69...69
Eye of Beholder ◊: ...77...77...77
F-29 Retaliator 2: ...69...69...81
Falcon F-16 Mark II v3.0 ◊: ...105...105...105
Floor 13: ...90...90...90
Frenetic: ...73...73...73
Gates of Dawn - Fate: ...81...81...97
Genghis Khan ◊: ...89...89...89
Guardians: ...73...73...73
Gunship 2000: ...97...97...97
Hanihal: ...42...69...69
Hawk FS Birds of Prey ◊: ...90...90...90
Heart of China: ...97...97...97
Hunter: ...73...73...73
Incentive Story: ...43...73...73
Industrial Rebound: ...57...57...68
Intern. Karate Deluxe: ...73...73...73
Jahangir Khan Squash: ...41...69...69
Jules Verne Space 1889 ◊: ...95...95...95
Kathedrale: ...97...97...97
Keys of Maramon ◊: ...45...65...77
Kings Quest 5 ◊: ...97...97...112
Knights of Sky ◊: ...89...89...96
Legend D&D: ...73...73...73
Leisure Suit Larry 5: ...108
Lemmings 2: ...65...65...81
Logical: ...41...57...57
Lotus Esprit Chall. 2: ...45...65...65
M-1 Tank Platoon: ...81...81...99
Manchester United 2 Eur.: ...45...69...69
Marian Dreams - Ultima: ...97...97...85
Medieval Lords: ...77...81...77
Mega Fortress B-52: ...89...89...85
MegaLoMania: ...78...78...78
Megaphoenix: ...73...73...73

Swords & Galleons: ...73
TD3 Test Drive 3: ...85...85...85
Technopolis: ...73...73...73
Teenage Mutant Ninja 2: ...46...73...73
Tetris NEW 1: ...57...57...73
The Ball Game: ...41...65...65
The Famous 5 - E. Blyton: ...43...73...73
The First Samurai: ...81...81...81
The Simpsons: ...41...69...69
The Walker: ...73...73...73
The Winning Five: ...81...81...81
Toki: ...49...68...68
Traders: ...73...73...81
Transatlantic: ...73...73...73
Tunnels of Armageddon D&D: ...88...88...88
Turrican 2 ◊: ...41...65...65
TV Sports Basketball: ...65...77...95
TV Sports Rollerbates ◊: ...81...81...81
Ultima 6: ...68...86...86
Ultima Savage Empire: ...108...108...77
Volfied: ...73...73...73
Warriors of Darkness: ...38...69...69
Wild Wheels: ...73...73...73
Wing Commander 1: ...85...85...85
Wing Commander 2: ...85...85...85
Winzer Simulation: ...45...69...69
Wiz Kid: ...73...73...73
Wonderland Adventure ◊: ...77...77...95
Yeagers Air Combat: ...89...89...89
Yolanda Ultimate Challenge: ...73...73...73
Zone Warrior: ...65...65...65

und alle anderen aktuellen Spiele

Aktuelle Sonderangebote bitte telefonisch erfragen

Einige Spiele der Anzeige sind angekündigt
- Veröffentlichung in den nächsten 8-10 Tagen -
bitte jetzt schon mal VORBESTELLEN!

Fordern Sie unbedingt Ihre kostenlose Typ-Liste:
Für C64 / für Amiga / für Atari ST / für PC.

Ältere Listen & Anzeigen sind ersetzt: 8. 8. 91
Irrtum/Änderung/Teillieferung vorbehalten.

FUNTASTIC ComputerWare 100%

1. Die Auswahl komplett
 2. Jeder Preis o.k., ohne Ausnahme
 3. Und der Service super
- Bestellen Sie am besten mit einer Postkarte.
Telefonische Bestellungen Mo - Fr live
von 10-12.30 und 14-17, Fr. bis 15 Uhr.
Anruf-Beantworter am Abend & Weekend.
Wir liefern im Inland schnellstens
per Post und per Nachnahme (+ DM 9,-).
Servus Austria, Gruenzi Schweiz, Ciao Italia:
Wir versenden gerne auch ins Ausland
(-14% St.+20.-VersPausch+10.-DevisTrans.)

FUNTASTIC ComputerWare
Fachversand GmbH
Postbox 14 02 09
Müllerstraße 44 (kein Laden)
D - 8000 München 5
Telefon 089 - 260 95 93
Fax 089 - 268 138

ComputerSpiele - und nix anderes!
Seit 1985.





OLDIE IM

OKTOBER

Irgendwo in Scandoria. Ein abgekämpfter Trupp schickt sich an, das Lager aufzuschlagen. Müde legen die Wanderer ihre Sachen ab, da bricht plötzlich ein Rudel Wölfe aus dem Gestrüpp. Der Kampf ist zäh, und eine Bestie nach der anderen fällt. Die Lichtung riecht nach Schweiß und Blut. Tapfer stellen sich die Freunde dem Feind, doch bald reicht ihre Kraft nicht mehr aus. Schließlich ist auch Brinn, der kampferfahrene Elf, besiegt. Wie gut, daß Ihr die Freunde jederzeit wieder ins Leben rufen könnt... PHANTASIE III, das klassische „Hack 'n' Slay“-Rollenspiel, ist wieder da. Auf geht's in die Vergangenheit!



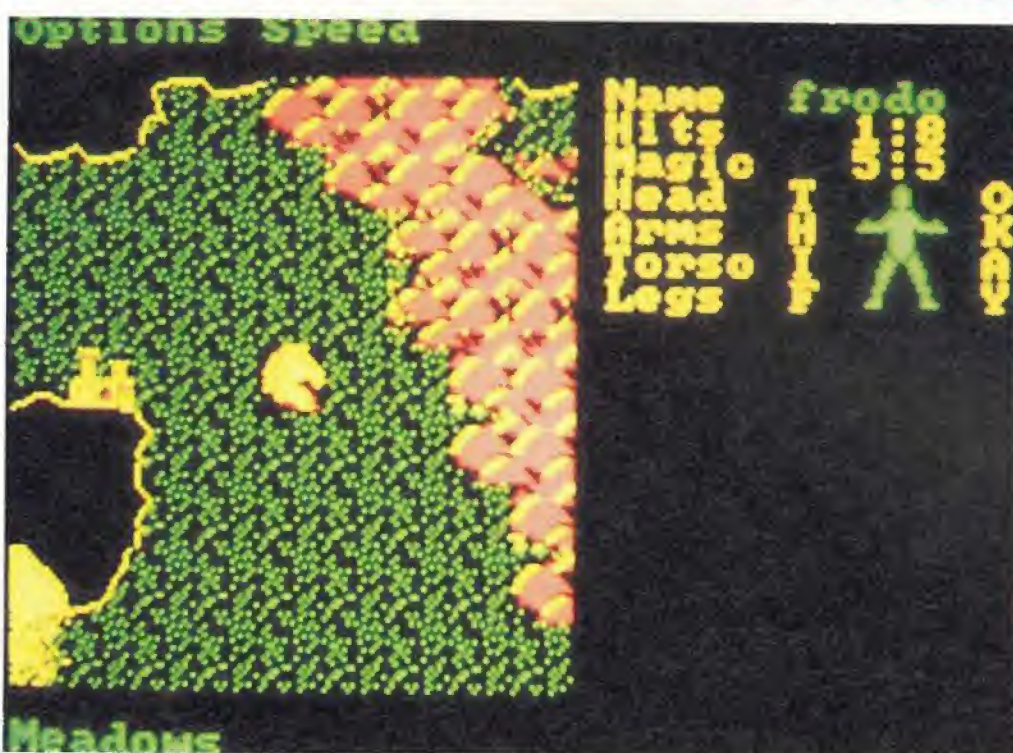
PHANTASIE III: THE WRATH OF NICKADE- MUS

System: PC (CGA), empf. VK-Preis: ca. DM 90 (mit Phantasie I und Questron II), Hersteller: SSI/Wizardworks, Muster von: Leisuresoft, 4709 Bönen.

Vor einer runden Handvoll Jahren rief SSI eine neue Rollenspielserie ins Leben. Das Genre war gerade für Computer entdeckt worden, CGA-Grafik revolutionierte die PC-Welt. Da kamen Spiele um Helden, Monster und verborgene Schätze gerade recht. Ungeheuerlich, was sich auf dem Busineß-Bildschirm tat! PHANTASIE nannte man das Abenteuer, dem noch zwei weitere folgten.

Wie erfolgreich SSI später im Fantasyfach wurde, ist bekannt. Zunächst aber erstaunten und erfreuten die kalifornischen Krieger die Spielerwelt mit Bösewicht Nickademus. Jetzt hat WIZARDWORKS die Rechte an Phantasie I, PHANTASIE III und Questron II aus der Schwesterserie erworben. Zum Preis eines heutigen Spiels gibt es alle drei im schmucken Sammelpack. Wi-

Scandorisches Sextett



Über Stock und Stein geht's bei PHANTASIE III

zardworks hat Disketten beider Formate, aber leider nur knappe und vor allem kleingedruckte Anleitungen beigelegt.

Bis zu sechs Freund(in)en aus ebensovielen Rassen und Klassen ziehen in die Welt. Miesling Nickademus, einst von den Helden besiegt, sinnt auf Rache. In zahllosen Dungeons, Städten und Landschaften muß die Gruppe Erfahrungen und Gegenstände sammeln, um sich schließlich als ebenbürtige Widersacher des machtlüsteren Bösewichts zu erweisen.

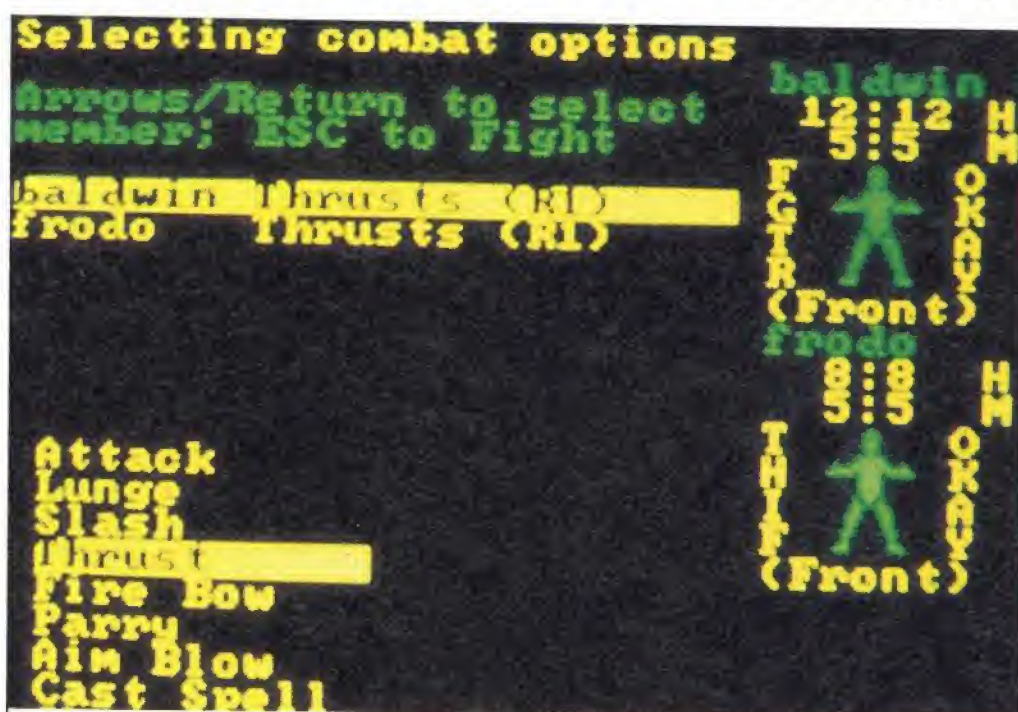
Die Landschaft wird aus der Vogelperspektive, die Party und besondere Orte als

Symbole dargestellt. Verliese werden Schritt für Schritt, auch aus der Vogelperspekti-

ve, sichtbar. Greifen Monster an, schaltet das Bild auf „Großaufnahme“ der Kontrahenten um. Die Kampfaktik wird für jede Runde bestimmt, das Geschehen von Textmeldungen begleitet. Treffer und natürlich das Ableben von Monstern und Menschen werden symbolisiert.

Sammler sollten unbedingt zugreifen. Trotz dicker Patina macht ein Ausflug nach Scandoria immer Spaß. Die drei Spiele stellen nur geringe Hardware-Anforderungen und lassen sich auch bequem von Disketten aus spielen. Wer sein geliebtes *Martin Dreams* nicht mit auf die Reise nehmen kann, wird sich über diese Gelegenheit für seinen Laptop freuen. ■

EVA HOOCH



Selten wurde der Tod so prachtvoll verkündet.

Fotos (2): PC (CGA)



KOSTENLOS

sind die Programme, die wir anbieten,
zwar nicht. Aber dafür erhaltet Ihr

SPLEUNE

die Ihr jederzeit wieder hervorholen
werdet, die ausnahmslos gut sind
und ganz bestimmt nicht

AUS DER

Klamottenkiste kommen. Kurzum:
Wir bieten Programme aus der

MICROWELLE

zum Niedrigpreis von nur

29,- DM



THE SECRET CAVE – Ein Jump-
and-Run der Sonderklasse.
Bestell-Nr. 40001

AMIGA

Was gehört nicht zum
'Südlichen Sternenhimmel'?

Drache

Skorpion

Wasserschlange

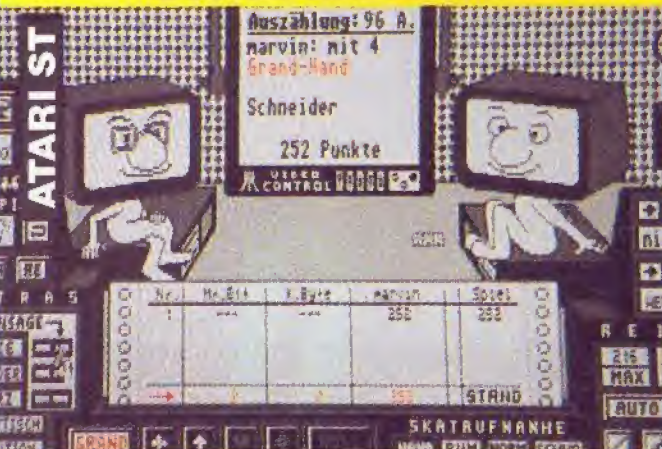


RISK IT – Über 2000 Fragen für
1-4 Spieler.
Bestell-Nr. 40002

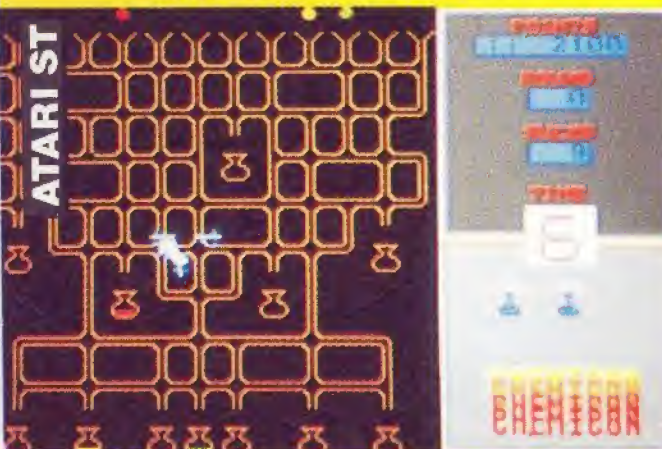


AMIGA

SPACEBALL – 150 Level plus
Editor garantieren Spielspaß.
Bestell-Nr. 40003



SKAT 2000 – das ideale
Geschenk für alle Skatfreunde.
Bestell-Nr. 40004



CHEMICON – Ein falscher
Tropfen ... und alles explodiert.
Bestell-Nr. 40005

Bitte benutzen Sie die Bestellkarte!



„Nein, . . .

ich laufe nicht immer mit Fliege und so herum (ab und zu trage ich auch was anderes....), doch dieses Hochzeitsfoto ist das vernünftigste Bild, das ich diesen Monat finden konnte. Apropos finden: Es hat sich wieder ein Konsolen-Programm als „Spiel des Monats“ bei uns eingefunden. SONIC THE HEDGEHOG heißt das Werk und schlägt selbst Mickey Mouse. Leider kommen vorerst nur Mega-Drive-Besitzer in den Genuß dieses rasanten Jump-'n'-Runs. Den Test findet Ihr auf den Seiten sechs und sieben. Ansonsten gab es viele Konvertierungen diesen Monat. Fast alle ordentlich, doch wirklich Großartiges gab's leider neben SONIC nicht. Super-Famicom-Besitzer dürfen sich weiterhin ärgern, denn für ihre Konsole kommt momentan nur Schrott. Sorry der harten Worte, doch was wahr ist, ist wahr. Hoffentlich legt sich dieses Tief bald. Bis dahin viel Spaß mit der neuen ASM, Euer!

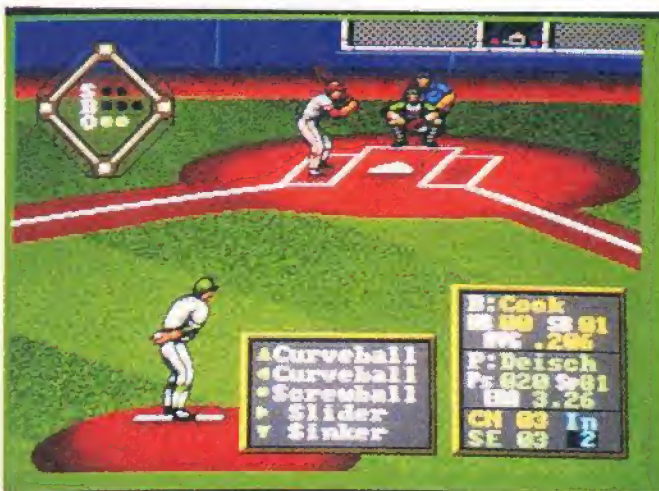
A-Man

Titel: HARDBALL!, **System:** Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Accolade, U.S.A., **Muster von:** Schuster-Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

Es müßte so 1985 gewesen sein, als ich HARDBALL! auf dem 64er pausenlos zockte. Nach all den Jahren hat sich ACCOLADE entschlossen, das Programm für das Mega Drive umzusetzen.

Viel hat sich bei diesem ersten 8-Megabit-Sport-Cartridge für diese Konsole nicht geändert. Anstatt der *All-Stars* und der *Champs* stehen nun 26 verschiedene Teams aus den Staaten zur Auswahl, ebenfalls kann eine *World Series* gespielt werden. Das war im Grunde auch schon alles, was sich geändert hat.

Spielerisch weiß HardBall! nach wie vor zu überzeugen und macht viel Spaß. Sämtliche Effekte wurden digitalisiert, während des Spiels werden Kommenta-



re vom Old-Star-Schiri *Eddie Montague* abgegeben. Im Grunde fehlt diesem Baseball-Game nichts – außer ein richtiger Liga-Modus. Als Ex-Baseballer (kein Scherz!) kann ich dieses Programm wirklich nur empfehlen und ihm den Vorrang vor *Super League Baseball* geben.

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation ...	9
Sound	6
Realitätsnähe	10
Motivation	9
Preis/Leistung	9



»PRIMA«

Titel: SUPER PROFESSIONAL BASEBALL!, **System:** Super Famicom, **empf. VK-Preis:** ca. 150 DM, **Hersteller:** Jaleco LTD., **Muster von:** ECS.

Wer Baseball mag und ein Super Famicom besitzt, der wird in nächster Zeit wohl etwas neidisch auf alle Mega-Drive-Besitzer schauen. Warum? Weil JALECO einmal mehr zugeschlagen hat, darum. Und nach dem sehr schlechten *Big*



Run hat man sich nun an Baseball versucht. Als mehr als einen Versuch kann das Ganze auch nicht bezeichnet werden.

Nahezu lächerlich ist die Grafik. Die Spieler sind schlecht animiert und gezeichnet. Außerdem sind eine Menge Grafik-Fehler vorhanden. So rennt beispielsweise ein ausgeschiedener Spieler wie ein Weltmeister, kommt dabei jedoch kaum vom Platz. Ebenfalls keine Glanzleistung ist der Sound. Nicht überzeugend, aber noch nicht abgrundtief-schlecht ist das Gameplay. Insgesamt handelt es sich bei SUPER PROFESSIONAL BASEBALL um eine programmtechnische Fehlleistung, wie wir es von Jaleco gewohnt sind.

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation ...	4
Sound	4
Realitätsnähe	7
Motivation	5
Preis/Leistung	3



»PEINLICH«

KLEIN & STARK

Konsolen

Titel: MEGAMAN II, **System:** NES, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Muster von:** Theo-Kranz-Games, 8700 Würzburg.

Was ist passiert, daß Mega Man wieder in Aktion treten muß? Nun, der im ersten Teil besiegte Dr. Wily ist zurückgekehrt und will nun ein zweites Mal versuchen, die Weltherrschaft zu erlangen.



Der schaut aber grimmig...

Seit der letzten Begegnung hat dieser eine Menge noch gemeinerer Roboter entwickelt, gegen die Mega Man anzutreten hat. Gelingt es ihm nicht, alle acht Reiche des Dr. Wily erfolgreich zu durchforsten und am Ende den verrückten und raffinierten Professor zu erledigen, so ist die Welt mitsamt des kleinen, putzigen Helden für immer verloren!

Zu Beginn des Spieles kann der Schwierigkeitsgrad (Normal und Difficult) sowie der Startlevel gewählt werden. Ich entscheide mich für den vermeindlich einfachsten Level, welcher die Bezeichnung *Airman* trägt. Airman deshalb, weil der Obermottz am Ende des Levels so heißt. In diesem Spielabschnitt führt mein Weg über Wolken, vorbei an den Air-Tikkis, welche ihre Hörner von Zeit zu Zeit herausstrecken oder kleine Gremlins aus ihrem Bauch lassen. Egal

- ob Hörner oder Gremlins, bei Berührung gibt's Energieabzug. So versuche ich also jeden Kontakt durch geschicktes Springen und Schießen tunlichst zu vermeiden, bis ich Airman erreiche. Dieser - durch meine Anwesenheit sichtlich gereizt - versucht mit Hilfe von kleinen Tornados mir den Garaus zu machen, was ihm aber nicht gelingt. Ich schaffe es, ihn zu besiegen und erhalte neben seinen Tornados ein Paßwort, um an gleicher Stelle später weiterzuspielen.

Die nächste Stage, in meinem Falle Quickman, ist wesentlich hinterhältiger als die erste. Während sich Mega Man mehrere Screens herunterfallen lassen muß, kommen ständig von rechts und links Feuerwellen, die bei falschem Timing aus dem kleinen eine Bratwurst machen. Hier den richtigen Weg und das korrekte Timing zu finden, bedarf doch einige Leben, so daß ich mich ab und zu aus Zeitgründen an die Verwendung eines Continues mache, obwohl ich diese normalerweise nicht einsetze. Mega Man ist nämlich alles andere als einfach! Nach dem Verlust eines Lebens gelingt es mir schließlich, auch den Quickman zu besiegen. Die nächsten zwei Level überwinde ich ebenfalls dank Hilfe einiger Continues.

Es ist schon eine wahre Pracht, was Mega Man II an Feindesaufgebot und Grafik bietet. Die Gegner - vornehmlich aus der Tierwelt stammend - sind klasse in Szene gesetzt worden. Stählerne Hähne, Hunde, Fische, Krebse, Hasen und dergleichen mehr lassen den Spieler des öfteren schmunzeln. Um dieses Action-Game nicht zu

schwierig werden zu lassen, hinterlassen viele abgeschossene Tiere Extras. Wie bereits beim Vorgänger handelt es sich auch hier lediglich um Extra-Power, höhere Schußkraft und Extra-Leben. Allerdings erhält unser Held nach jedem Sieg über einen Endgegner dessen Waffe, die sich in der Regel als sehr nützlich entpuppt.

Mega Man stellt nicht nur Ansprüche an das spielerische Geschick, sondern erfordert zudem ein sehr gutes Gedächtnis. Wer sich nicht merkt, wo welcher Gegner oder ähnliches zu welcher Zeit auftaucht, der ist des öfteren mit Sicherheit aufgeschmissen und muß Federn lassen. Insgesamt ist Mega

Man II erfreulich gut geworden und übertrifft den Vorgänger in einigen Punkten. Lediglich der Sound kann mir nicht unbedingt gefallen, ansonsten gibt's nur Pluspunkte!

Ein spannendes und intelligent aufgebautes Action-Programm, das ich empfehlen muß und in jeden Modulschacht gehört!

A-Man

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik ...	10
Sound	7
Spielablauf	9
Motivation	10
Preis/Leistung	10



»PRIMA«

COMPY SHOP

FÜR DEN COMPUTER ZUHAUS

Suchen Sie Spiele für Ihren C-64, Amiga, ST oder PC?

Haben Sie eine Konsole von Sega, Nintendo oder Atari?

Dann schauen Sie doch einmal bei uns rein! Wir haben ständig eine große Auswahl an Spielen für die oben genannten Computer- und Videospiel-systeme am Lager!

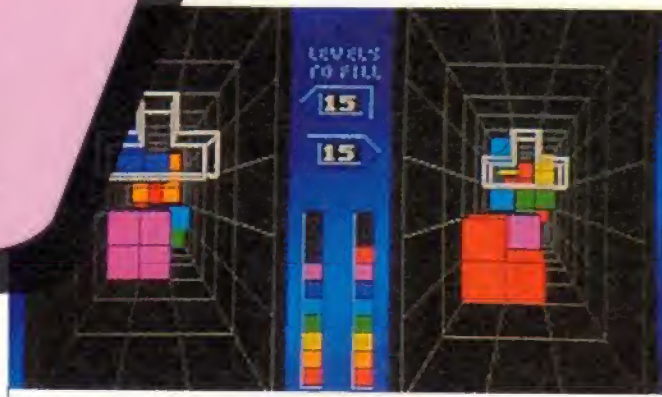
Unsere Öffnungszeiten:

Montags bis Freitags durchgehend von 10.00 bis 18.30Uhr

Samstags von 9.00 bis 13.00Uhr

COMPY-SHOP
Missundestr. 48
W-4600 Dortmund 1
Tel.: 0231-818023

Konsolen



*Zu zweit doch fast einen Hit:
BLOCKOUT für das Mega-Drive*

Titel: BLOCKOUT, **System:** Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 130 DM, **Muster von:** Electronic Arts, Langley, England.

Mit Sicherheit einer der besten *Tetris*-Clones und dazu noch dreidimensional ist BLOCKOUT von *California Dreams*, bei dem es darum geht, in einer Tonne herunterfallende Steine verschiedenster Form so abzulegen, daß Ebenen ohne Lücke entstehen. Gelingt dies, so löst sich diese Linie auf, und es gibt Punkte. Bei den Homecomputerfassungen lie-

ben sich die Blöcke mittels sieben verschiedener Tasten steuern. Da dem Mega Drive inklusive Start-Button nur vier Tasten zur Verfügung stehen, ist die Steuerung wesentlich unkomfortabler, wodurch man oft Zeit verliert.

Neu ist der Zwei-Spieler-Modus, bei dem gegeneinander gespielt wird. Das fiese dabei ist, daß bei jeder vollendeten Reihe der Kontrahent diese dazubekommt! Dieser Modus ist sehr spaßig,

doch haben sich die Programmierer nicht allzuviel Mühe gegeben, denn wenn beide Spieler ihre Steine drehen, werden diese sehr langsam. Darum kann ich Blockout nur als technisch schwach bezeichnen, da grafisch Aufwendiges ohnehin nicht geboten wird. Trotzdem ist Blockout ein sehr gutes Spiel. Allein spielt es sich auf den Homecomputern zwar flotter, doch der Zwei-Spieler-Modus des Mega Drive ist unschlagbar.

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	4	
Anleitung	9	
Spielablauf	9	
Motivation	9	
Preis/Leistung	9	

»PRIMA«

Titel: GAUNTLET II, **System:** NES, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Muster von:** Theo-Kranz-Games, 8700 Würzburg.

Dungeonhatz, Monster und Zaubertänke, das ist das, was GAUNTLET schon seit einigen Jahren in zwei Teilen zu bieten hat. Nach all dieser Zeit ist nun die NES-Fassung des zweiten Teils herausgekommen, für den MINDSCAPE verantwortlich zeichnet.

Wie bereits bei der Amiga- und ST-Fassung kann auch auf dem NES mit vier Spielern durch die Dungeons gejagt und gegen die zahlreichen Monster, Gespenster und sonstigen Kreaturen gekämpft werden.



*Alt, doch noch immer gut:
GAUNTLET II FÜR'S NES*

Obwohl ich ein großer Gauntlet-Fan bin und früher nächtelang zockte, kann mich diese Umsetzung heute kaum noch erwärmen. Dies liegt einerseits an dem angestaubten Spielprinzip und an-

dererseits an dem etwas lahmen Spielablauf. NES-Gauntlet-II spielt sich nicht so flott wie die Homecomputer-Versionen. Davon abgesehen sicherlich ein passables Game, das zumindest bei jedem Gauntlet-Fan im Regal stehen muß.

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8	
Sound	6	
Spielablauf	8	
Motivation	8	
Preis/Leistung	8	

»BRAUCHBAR«

Titel: CENTURION - DEFENDER OF ROME, **System:** Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 130 DM, **Muster von:** Electronic Arts, Langley, England.

ELECTRONIC ARTS legt auf dem Mega-Drive-Terrain momentan ganz schön zu. Ein Spiel jagt das andere, wobei es sich bisher ausschließlich um Konvertierungen mehr oder minder bewährter Spiele handelte. Daß man sich bei diesen Umsetzungen nicht immer allzuviel Mühe gab, wurde bisher des öfteren bestätigt. Auch CENTURION - DEFENDER OF ROME bildet da keine Ausnahme.

Eigentlich bestehen zwischen der Amiga-Fassung und der des Mega Drive



*Wer Kaiser werden will, muß leiden:
Pferderennen sind blechig.*

ves keine allzugroßen Unterschiede. Leider rauscht der Titelsound nun ziemlich, was eigentlich schade ist, denn die altrömischen Klänge gefallen mir sehr gut. Die Grafik hätte etwas aufgemöbelt

werden können. Zwar ist sie nicht schlecht, wird dem Mega Drive aber in keinsten Weise gerecht.

Bei Centurion - Defender of Rome handelt es sich um eine nicht allzu abwechslungsreiche Mischung zwischen Action und Strategie, die zwar durchaus gefallen kann, aber nicht jedermanns Sache ist.

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8	
Anleitung	9	
Spielablauf	8	
Motivation	8	
Preis/Leistung	8	

»BRAUCHBAR«



HAUPTSACHE BUNT...

Titel: KINETIC CONNECTION,
System: Game Gear, **empf. VK-Preis:**
ca. 60 DM, **Hersteller:** Sadato Tane-
da/Sega, **Muster von:** ECS.

KINETIC CONNECTION aus dem Hause SADATO TANEDA ist maßgeschneidert für die Freunde des klassischen Verschiebe-Puzzles. Sieben Bilder müssen wieder in ihren Anfangszustand gebracht werden, nachdem sie ordentlich durcheinander-geschüttelt wurden. Allerdings ist die

Sache nicht ganz so einfach wie bei den konventionellen Vertretern dieser Gat-tung: Nicht nur, daß die einzelnen Teile nicht mehr an ihrem Platz liegen, sie können darüber hinaus auch noch ge-dreht oder gespiegelt sein. Zusätzlich sind die Bilder animiert, so daß ein wei-terer 'Störfaktor' ins Spiel kommt. Die Wiederherstellung kann auf drei Wegen erfolgen: Einmal in der klassischen Form durch Verschieben mittels einer Lücke, dann durch den Austausch von zwei Teilen und schließlich durch Ver-schieben kompletter Reihen und Spal-ten. Während dem geistigen Kraftakt er-klingen etwas piepsig umgesetzte klassi-sche Musikstücke, die Bildchen sind in kräftigen Farben gehalten und gut er-

kennbar. Der Schwierigkeitsgrad variiert je nach Spielart und gewähltem Bild; bei Spielart 3 und Bild 7 ist unter Garantie Haareraufen angesagt. Damit die An-strengung nicht für die Katz' ist, können die Bestzeiten mittels der im Modul ent-haltenen Batterie für die Nachwelt er-halten werden. ■ Michael Anton

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9	
Sound	7	
Spielaufbau	8	
Motivation	8	
Preis/Leistung	9	

»BRAUCHBAR«

Wir haben es!!!

Brain Artifice

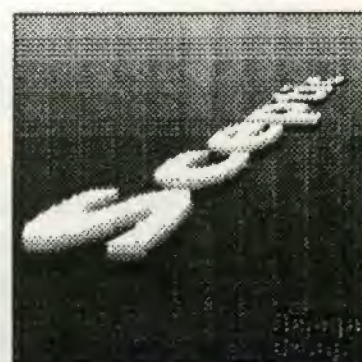
getestet in:

Amiga Joker 6/91 (Vorversion),
Power Play 6/91 (Vorversion), ASM
10/91 (Endversion), Play Time 10/91
(Endversion)

für Amiga, PC, ST (in Vorbereitung),
C64 (in Vorbereitung), Schneider CPC
(!) (in Vorbereitung)

zum Preis von nur DM 59,- (16 Bit) / DM 39,- (8 Bit)

Natürlich von:



A Division Of *Soft Enterprise*

Sceptic Design Group

In Vorbereitung:

RIZOR (Amiga) - das ultimativ-geniale Grafik-Sound-Gemetzel-Ballerspiel! Volle Kanne!

CYX (Amiga) - Denken in 3D; diesmal ein wirklich neues Spielkonzept.

Federation Of Justice - F.O.J., Part I (PC) - das Action-Adventure, das Maßstäbe setzen wird. Demnächst auf Ihrem Rechner!!!

Wir suchen:

Neue, fertige Programme für alle Rechner (Spiele und Anwendungen)
Programmierer, Sound-Macher, Grafiker, Leute mit Ideen
kleine Händler, große Händler, Exporteure und
Auslandverbindungen

Wir bieten jedem absolut
faire Konditionen, mit denen
es sich gut leben läßt!

—Soft EnterpriseS

Herstellung und Vertrieb von Spiel- und Anwendungssoftware in Europa und Nordamerika

Nordstraße 10, D-41357 Gilserberg 1
Tel.: (0 64 51) 21 99 4, Fax: 222 90

Titel: Bonk's Adventure 2 (PC Kid 2),
System: PC Engine, **empf. VK-Preis:**
ca. 100 DM, **Hersteller:** Hudson Soft,
Japan, **Muster von:** Theo-Kranz-Ver-
sand, 8700 Würzburg.

Achtung: Buchstäblich in letzter Se-
kunde erreichte uns BONK'S ADVENTURE
2. Somit ist die Meldung in den News
gegenstandslos!

Mir persönlich hat Bonk schon immer
gut gefallen. Dieser kleine, knuddelige
Steinzeitmensch aus Japan ist einfach
zu ulkig. Wie er sich mit seinen Zähn-
chen an steilen Hängen festbeißt, um
hochzukraxeln, Gegner mit einem ge-
zielten Kopfstoß außer Gefecht setzt
und so weiter ist einfach zu komisch.
Nun endlich ist der zweite Teil des
Jump'n' Runs erhältlich, von dem ich
mir viel verspreche...

Auf seinem Weg durch sechs Level,
die in zahlreiche Stages unterteilt sind,
muß sich der Kleine vor Allerlei in acht
nehmen. Die Gegner sind zwar herzal-
lerliebst, doch sollte das Berühren von
jenen genauso wie das Stehen unter her-
abfallenden Lavabrocken, Kollisionen
mit Gegnern und Stürze in die Tiefe
tunlichst vermieden werden, da sonst
Lebensenergie abgezogen wird. Diese
kann aber durch das Essen von Hambur-



*Bonk erklimmt mit seinem Beißerchen
alles – trotz der Vorliebe für fast Food.*

gern, Pommes und dergleichen mehr
(Es lebe das Fast Food!) aufgefrischt
werden. Am meisten Power geben die
an manchen Stellen versteckten Fleisch-
keulen, welche Bonk zum unverwund-
baren Berserker oder zum herzen-
schießenden Mädel (Betäuben von
Gegnern) werden lassen. Natürlich nur
für kurze Zeit! Gegner setzt Bonk übri-
gens – wie es sich gehört – mit einem ge-
zielten Kopfstoß außer Gefecht.

Das alles gleicht natürlich dem ersten
Teil sehr, doch es gibt auch viele Neue-
rungen. So ist die Feindesschar vergrößert
worden. Die Level sind bunter und
– meines Erachtens – wesentlich schöner
gezeichnet. Witziger ist das Geschehen
auch. Vor allem die Piranhas, die sich am
Allerwertesten Bonks festsetzen, sorgen

für ein ordentliches Schmunzeln vorm
Screen und für ein schmerzverzerrtes
Gesicht auf dem Screen.

Was wäre ein Jump'n' Run ohne die
versteckten Bonuslevel? Natürlich ver-
fügt auch Bonk's Adventure 2 über die-
se, und dort kann nochmals ordentlich
gescort werden.

Der Sound ist meist schräg und gut.
Manche Kompositionen sind allerdings
auch Katastrophen. Die FX bieten
nichts Besonderes, passen aber gut zum
Geschehen, so daß alles gut miteinan-
der harmonisiert.

Bonks Adventure 2 ist ein witziges,
originelles und spaßiges Programm, das
leider – wie bereits der erste Teil – zu ein-
fach ist und den erfahrenen Spieler nicht
allzu lange fordert. Aus diesem Grunde
gibt's auch keinen Stern, was den ge-
neigten Käufer jedoch nicht vom Er-
werb des Spiels abhalten sollte.

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	9

»PRIMA«

Programm: Joe Montanafootball, **Sy-
stem:** Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca.
120 DM, **Hersteller:** Sega, USA, **Mu-
ster von:** Compi-Shop, 4660 Dort-
mund.

Zwei Spiele für zwei verschiedene
Rechner, vereint durch den gleichen Ti-
tel und gleichen Hersteller, und doch
sind es so ungleiche Geschwister, daß
man die Gemeinsamkeiten nur noch im
Detail entdeckt. So wurden die umfang-
reichen Menüs mit Paßbild-Einblen-
dungen der Spieler, Schwächen- und
Stärkenbenotung radikal gestutzt.

Übrig blieben die obligatorischen
Voreinstellungen (Spielzeit, etc.) und
die Strategie-Menüs für Offensive und
Defensive mit insgesamt 48 Wahlmög-



lichkeiten. Doch wird dem Spieler bei
dieser Konvertierung die Möglichkeit
genommen, eigene Formationen zu er-
stellen. Der Pluspunkt: Der Rechner
schlägt nach Analyse der Spiellage vier
verschiedene Taktiken vor.

Konsequentes Scrolling sorgt für
Übersicht, drei Tacklingvarianten für die
kämpferische Note. JMF könnte auf

dem Mega Drive ein wunderschön ge-
radliniges und gutes Sportspiel sein,
wenn nicht das Spielkönnen der Com-
putergegner so schwach wäre. In der Of-
fensive rennen sie in die „Mauer“, in der
Defensive kann zuweilen das gesamte
Spielfeld bis in die Endzone erreicht
werden, ohne daß ein Paß geworfen wer-
den muß. Ein grober Mangel!

Michael Suck

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation	9
Sound	8
Realitätsnähe	7
Motivation	8
Preis/Leistung	8

»BRAUCHBAR«

Weltraum Deluxe



BURAI FIGHTER

System: NES, empf. VK-Preis: ca. 70 DM, Hersteller: Nintendo/Kaga Electronics, Japan, **Muster von:** Fingerhuth Computersoftware, 2000 Hamburg.

Die Story: Das Geschlecht der Burai breitet sich wie ein Virus in der gesamten Galaxis aus, kämpft mit Androiden gegen die Menschheit, die ihre Chance nur noch in der Aussendung eines Topagenten sieht. KAGA ELECTRONICS hat aus diesem Stoff ein ausgewachsenes Ballerspiel gemacht, das, ungewöhnlich genug, NINTENDO in Lizenz vom Original-Hersteller produzierte. Doch es gibt ein paar Unterschiede zu der bereits erschienenen Fassung für den Gameboy.

Da wäre zunächst die Anzahl der Levels. Zu den fünf Levels des Gameboys sind nochmals zwei hinzugekommen. In diesen beiden Spielstufen, eingefügt als Nummer drei und sechs, betrachtet der Spieler seinen Helden aus der Vogelperspektive. Durch Scrolling in acht Richtungen und einen immer gleichbleibenden Hintergrund wird die Suche nach der Basis erschwert, die in diesen Levels zerstört werden soll. Wer sich nicht nach dem kurz eingblendeten Radarbildschirm richtet, wird in diesen Levels auf ewig hängenbleiben! Unangenehme Überraschungen gibt's natürlich auch in den anderen Stages. Da wird überraschend vom horizontalen ins vertikale Scrolling gewechselt, werden die Horden der 20 verschiedenen Feindklassen an allen Ecken der wild wuchernden Flora versteckt, um den Burai Fighter aufs Korn zu nehmen. Dieser kann sich durch

die Wahl und den Ausbau dreier Waffensysteme wehren, die zudem in alle Richtungen abgefeuert werden können (gewöhnungsbedürftig, aber gut!).

Ist eine Bonuskapsel auf dem Screen, wechselt deren Inhalt zwischen Laser, Missile und Ring (blasenartige Schüsse); die entsprechende Waffe wird bei der Aufnahme der Kapsel angewählt und um einen Punkt verstärkt. Mit insgesamt zehn Punkten ist die Waffe auf ihrer stärksten Stufe und schießt im Stakkato-Dauerfeuer in drei, vier Richtungen gleichzeitig. Mit dem zweiten Feuerknopf wird eine Art Smartbomb ausgelöst, die in ihrer Intensität und Anwendung jedoch insofern beschränkt ist, als der Spieler andauernd kleine Energiebällchen der Gegner aufsammeln muß, um die Energieleiste der Smartbomb aufzufüllen.

BURAI FIGHTER macht sicherlich viele Anleihen bei berühmten Shoot-em-ups. Schwingende Ketten haben wir schon bei *Super Mario Bros.* und *Nemesis* gesehen, Multiscrolling bei *Forgotten Worlds*, Pflanzenlevel bei *R-Type*. Was Burai Fighter aber so spannend macht, ist die hohe Spielbarkeit (drei wählbare Schwierigkeitsgrade), das hohe Maß an Abwechslung und die beachtlichen Anforderungen an das Geschick und den Lernwil-

»BURAI FIGHTER glänzt durch hohe Spielbarkeit und ein variables, immer wieder überraschendes Gameplay. Ein Muß für Ballerfans!«



Ab ins Getümmel!

len des Spielers. Da zudem das Scrolling sauber, die Grafik ansehnlich und der Sound gut ist, sind alle Anforderungen erfüllt, die ein Ballerspiel zum Hit machen! ...

Michael Suck

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10

»PRIMA«

Nintendo® CDTV MULTI-MEDIA

SEGA

Flashpoint

Elektronik & Spiele Vertriebs GmbH

Hamburger Str. 68

2360 Bad Segeberg

Fax 04551/1342

PC Engine

ATARI

Flashpoint

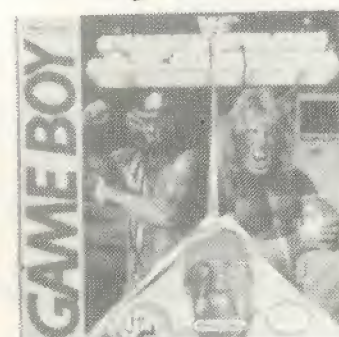
Elektronik & Spiele Vertriebs GmbH

Im Giefenacker 4

5400 Koblenz-Lay

FLASH POINT

The Genius in Games



WWF - Superstar 59.94

Game Boy:		PC-Engine:	
Punisher	64.94	Tiger Road	19.94
Spuds Adventure	59.94	Dragon Fighter	19.94
Sneaky Snakes	64.94	Space Invaders	29.94

Erfragen Sie weitere Hits und Neuheiten für Mega Drive, Nintendo, Game Gear, Sega Master, PC-Engine, CDTV, GT, Game Boy und Atari Lynx Preise zzgl. Versandkosten von DM 10,-. ~ Händleranfragen erwünscht!

0 45 51 / 40 97

Nintendo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo of America Inc. SEGA ist ein eingetragenes Warenzeichen der SEGA Enterprises Ltd. PC-Engine ist ein eingetragenes Warenzeichen der NEC Corporation. Mega Drive ist ein Importgerät ohne VDE und FTZ Nr. Die Inbetriebnahme kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden.

Coupon ASM 10/91
Fordern Sie kostenlos unseren neuen FLASHPOINT-SPEZIALKATALOG 91 an. Schreiben Sie Name, Straße, Ort und Ihr System mit diesem Coupon auf einer Postkarte an die obige Adresse.

Konsole

Liebe auf den zweiten Blick

Titel: Phantasy Star III, **System:** Sega Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. DM 170, **Hersteller:** Sega, Japan, **Muster von:** ECS, 8000 München 80.

Nach einem Jahr bangen Wartens war es soweit: PHANTASY STAR III: GENERATIONS OF DOOM landete im sonnigen Eschwege. Rasch verdunkelt, alle Termine abgesagt und hinein ins Abenteuer. Ist es ein würdiger Nachfolger des grandiosen *Phantasy Star II*?

Der erste Eindruck enttäuscht: Nur ein knappes Handbüchlein mit Magerkarte liegen dem Spiel bei. Kein Lö-



Fünf Freunde suchen Prinzessin Maia

sungsbuch, kein Gegenstands- und Zauberverzeichnis wie auf der Karte des Vorgängers. Die Technik-Sprüche sind auf 16 zusammengeschrumpft, es gibt weniger Gegenstände, und nur zwei Spielstände lassen sich speichern. Dafür umfaßt die Saga drei Generationen mit jeweils fünf (menschlichen und Cyborg-) Freunden.

Auf sieben durch Dungeons miteinander verbundenen Welten bekämpfen sich Monster und Cyborgs stellvertretend für Layaner und Orakianer. Doch der Zwist greift auch auf andere Städte über. In jeder Generation sind Mißverständnisse zu beseitigen und Städte bzw. Welten zu einigen. Je nach Partnerwahl am Ende des ersten und zweiten Spielabschnitts verläuft die Handlung anders. Insgesamt gibt es dadurch vier mögliche Lösungen.

Klar, daß deftige Kämpfe sowie Irrläufe durch Techno-Dungeons und wilde Höhlen nicht fehlen dürfen. Die *Faery Tale*-ähnlich von schräg oben gesehene Landschaft verbreitet Märchenstimmung. Die Monster sind wieder vom Feinsten und die Figuren voll umwerfend sympathischem Comic-Appeal. Die Spieleväter haben sich offensichtlich um Abwechslung bemüht, obwohl mir die Melodien von *PS II* noch besser gefallen.

Phantasy Star III macht trotz etwas langsamerer Menüs genauso viel Spaß wie sein Vorgänger. Spielerisch etwas einfacher, ist es auch Anfängern bedenkenlos zu empfehlen. Dafür stößt der unverschämte hohe Preis bitter auf. Ein würdiger Nachfolger? Schon, aber verflucht teuer.

Eva Hoogh

Eigentlich mag ich ja keine Rollenspiele, aber die Kämpfe in den Dungeons waren fast so nervenzehrend wie der tägliche Kampf mit Eva ums Modul! Die Dungeons sind übersichtlicher als in Teil 2, die Musik abwechslungsreicher



Sind sie nicht putzig?

und das Kampfsystem flexibler. Dazu ein nur langsam ansteigender Schwierigkeitsgrad, der Anfänger nicht schon im ersten Dungeon verzweifeln läßt.

Schade, daß nur zwei Spielstände gespeichert werden können, denn so kommt man nur schwer in den Genuß aller möglichen Finales. (Wenigstens kann man dann von einem extrem langen Spielvergnügen reden, was den hohen Preis allerdings auch nicht rechtfertigt. ...) Ansonsten stimme ich dem Urteil meiner werten Kollegin zu.

Michael Anton

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Steuerung	11
Handlung	10
Atmosphäre	11
Preis/Leistung	8



»PRIMA«

Titel: SOCCER, **System:** Atari Lynx, **empf. VK-Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** Atari Corp., USA, **Muster von:** Atari, USA, **Besonderheit:** Demo-Version; halbwegs spielbar.

Nun haben die Ataris aus Übersee endlich auch ihr Herz für den Fußball („Soccer“; Kurzform und Verballhornung von Football „Association“) entdeckt. Der Grund könnte in der Tatsache begründet sein, daß 1994 die USA Gastgeber der nächsten WM sind.

Das Eprom gibt uns einen ersten – positiven – Eindruck in ein gut aufgelegtes Fußball-Hand-Held-Game, das mit

Zoom-Effekten (bei Ballbesitz) oder „Weitwinkel“ (bei längeren Pässen, Standardsituationen usw.) aufwartet. Eine ausgezeichnete Idee. Zu Beginn des Vergnügens wählen wir uns ein Team aus. Hervorragend weiterhin: Fast alle Mannschaften der einzelnen Kontinente können angewählt werden. Sogar



vor Luxemburg oder Kenia macht SOCCER VON ATARI nicht halt.

Fürs LYNX ist dies 'ne feine Sache. Spätestens im November soll es auch in unseren Grafschaften erhältlich sein. Das heißt wieder einmal: Viele Stunden vor dem Bildschirm! Ich meld' mich dann wieder ...

M.K.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

ERSTER EINDRUCK:	
Grafik/Animation ..	11
Steuerung	gut



»KÖNNT WAS WERDEN«

ER KOMMT FÜR AMIGA UND PC!
ST in Vorbereitung

Bundesliga Manager professioneller

Realitätsnahe Wirtschaftsimulation im Fußballbereich für 1-4 Spieler.

- Detaillierte Vertragsverhandlungen mit den einzelnen Spielern
- Pokalauslösung • alle Europapokale (Hin- und Rückspiele) mit Verlängerung und Elf-Meter-Schießen • Werbeverträge für Banden- und Trikotwerbung • Werbeeinnahmen aus TV-Übertragungen • Animierte Torszenen, Elf-Meter-Schießen, etc. • Spieler sind jederzeit auswechselbar (Reservebank) • Spielausfälle und Nachholspiel • 8 verschiedene Trainingslager
- Torschützenliste • Original Spielernamen in der 1. und 2. Liga • Umfangreiche Bilanzen und Tendenzen • 36 verschiedene Verletzungsarten
- Umfangreiche Zeitungsmeldungen nach jedem Spiel • Detailreiche Ausbau des Stadions (Flutlicht, Steh- und Sitzplätze etc.) • Umfangreiche Informationen zu jedem Verein jederzeit abrufbar
- 3 Spiel-Level (1 Jahr, 3 Jahre oder Endlos) • Highscoreliste für Level 1 Jahr, 3 Jahre • Jugendarbeit • Festplatten-Installationen • Optional erhältlich: Editoren für Wappen, Torszenen, Vereins- und Spielernamen

Amiga-Demo-Diskette gegen 5 DM in Briefmarken oder bar bei SOFTWARE 2000 in Plön bestellen.

Mehr dazu in der nächsten Ausgabe



SOFTWARE 2000

Händlernachweis von: Software 2000 • Lübecker Straße 10 • 2320 Plön/Holstein • Tel. 045 22/1379



FINAL SOLDIER

System: PC Engine, **Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Hudson Soft, Japan, **Muster von:** ECS

Am Anfang war *Gunhed*, das war total super und echt unheimlich gut. Dann kam *Super Star Soldier* das war auch wieder große Klasse. Und jetzt kommt direkt aus Japan FINAL SOLDIER für die PC ENGINE. Man hat sich bei HUDSON SOFT mal wieder richtig Mühe gegeben, und so wird das Game denjenigen, die schon die anderen beiden Teile dieser 'Serie' abgelehnt haben, sicherlich auch nicht gefallen. Die Leute aber, die vielleicht nicht ganz so denken, werden sich freuen, denn endlich ist wieder pure, technisch sehr gut verwirklichte, Action angesagt.

Im Grunde genommen passiert natürlich nichts vollkommen anderes als in den anderen Games auch, lediglich in Sachen Grafik und Gamedesign können eindeutige Abweichungen ausgemacht werden. Das bedeutet, daß die Grafiken, die wie immer nach unten wegscrollen, etwas farbenprächtiger geworden sind. An manchen Stellen stört das ein wenig, weil die eh schon gefährdete Übersicht im Spiel dadurch völlig flötengehen

Großes Finale!



Verschlauf-Pause im Schußhagel

kann, aber einen wahren Gunhedder stört so etwas freilich nicht. Auch wird (wie, wenn ich mich recht erinnere, auch schon bei SSS) nicht mehr seitlich gescrollt, was dem Spielspaß aber keinen Abbruch tut und der Übersicht wieder auf die Beine hilft.

Nun etwas, das im Gameplay schon eher ungewohnt ist: die teilweise ausnehmend großen Objekte. Hatte man es in den Vorgängern mehr mit vielen kleinen Objekten zu tun, trifft man bei FS immer wieder einmal auf Konstellationen mit wenigen, dafür aber recht großen Objekten. Man gewöhnt sich dran.

Die Musik ist in der gewohnten Qualität vom SSS-Musiker, mit ein paar Anleihen hier und einigen Inspirationen dort, aber gut, und das ist irgendwo die Hauptsache.

Bleibt noch das Setup-Menü, in dem man für jede der vier verschiedenen Non-Standard-Waffenarten (Laser, Raketen, Sichelschuß, Flammenwerfer) jeweils eine von drei möglichen Formen, sowie den Schwierigkeitsgrad fürs Spiel wählen kann.

Mir persönlich haben die sieben Level, die ich in der Testphase zu sehen bekam (und mehr gibt es höchstwahrscheinlich auch nicht) sehr gut gefallen, obschon ich bereits im ersten Spiel bis Level fünf vordringen konnte. Schätzungsweise werde ich heute abend den letzten Endgegner (der gesamte siebte Level dreht sich nur um ihn) auf *normal* knacken, um wieder Zeit für andere Dinge zu haben.

Meine Empfehlung: Fans sollten sich das Game kaufen, alle anderen müssen zusehen, ob sie's nicht irgendwo antesten können.

Kein Hit, aber sehr solider Durchschnitt!

Uli

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	6
Motivation	9
Preis/Leistung	9

»PRIMA«

Im Twilight der Fantasy-Zone



FANTASY ZONE

System: Game Gear, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Sanritsu, Japan, **Muster von:** ECS.

In ein fernes Fabelwunderland entführt uns SANRITSU, leider nicht in die Twilight, sondern nur in die FANTASY ZONE. Dabei muß der Spieler in jedem der sieben Levels mit seinem kleinen Raumschiff die dicken, feststehenden Gegner vernichten, um daraufhin zum jeweiligen Endgegner zu gelangen. Die Levels scrollen dabei, abhängig von der Flugbewegung, in alle vier Himmelsrichtungen. Natürlich dürfen Extrawaf-



Ganz schön bunt und überaus abwechslungsreich: Die FANTASYZONE

fen bei einem Ballerspiel nicht fehlen: Für den Abschluß mancher Feinde bzw. Feindgruppen fallen kleine Münzen herunter, die aufgesammelt werden müssen. Fängt dann ein kleiner roter Punkt mit der Aufschrift „Shop“ auf dem Screen an zu tanzen, darf eingekauft werden. Sage und schreibe sechzehn verschiedene Extrawaffen, vom Dauerfeuer bis zum Extraleben, können so er-

hascht werden. Von Level zu Level und bei entsprechendem Spielkönnen wird sich die Ausrüstung nach und nach so weit verbessern, daß die Spielbarkeit von Fantasy Zone immer auf hohem Niveau bleibt. Es macht ganz schön Fun, durch die wunderhübschen Backgrounds zu ballern, den leicht dudeligen, aber immer beschwingten Sound zu genießen. Richtig ernst muß man Fantasy Zone nicht nehmen, aber ein gut aufgemachtes Game-Gear-Spiel ist es allemal.

Michael Suck

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	8

»BRAUCHBAR«



G N A D E N L O S - COMPUTER - & VIDEOSPIELE

Supergames zu billigsten Preisen

0161-2830778 oder

089/488074 (nicht immer erreichbar)



SEGA MEGA

Gerät RGB	279,90
m. Wonderboy III	299,90
Aeroblaster	69,90
Airwolf	69,90
Alien Storm	75,90
Altered Beast	29,90
Arcus Odysee	89,90
Arrowflash	39,90
Bare Knuckle	75,90
Batman	69,90
Bimini Run	69,90
Blockout	59,90
Bonanza Bros.	59,90
Centurion	69,90
Crackdown	49,90
Dangerous Seed	49,90
Darius II	79,90
Devil Crush	69,90
Dick Tracy	39,90
Dinoland	79,90
Dynamite Duke	49,90
E - Swat	37,90
Elemental Master	69,90
Faery Tale Adv.	59,90
Fantasia	69,90
Fastest One	69,90
Fatal Labyrinth	59,90
Fire Mustang	69,90
Gainground	49,90
Galaxy Force (RGB)	89,90
Ghostbusters	29,90
Gynoug	69,90
Hardball	79,90
Hard Driving	59,90
Hurrican	35,90
James Pond	59,90
Jewel Master	69,90
John Madden Footb.	59,90
King's Bounty	59,90
Ku - u - Ga	79,90
Magical Hat	49,90
Marvle Land	79,90
Megatrax	79,90
Mickey Mouse	49,90
Might & Magic	79,90
Moonwalker	35,90
Monsterlair	39,90
Outrun	79,90
PGA Golf	69,90
Raiden	79,90
Shadow Dancer	44,90
Sonic the Hedgehog	69,90
Space Battle Gom.	79,90
Starcontrol	79,90
Super League '91	69,90
Super Monaco	69,90
Thunderfox	79,90
Tiger Heli	79,90
Verytex	65,90
Valis III	69,90
Volleyball	59,90
Wardener Forest	39,90
Whip Rush	29,90
Wonderboy 3	39,90
Wrestlewar	69,90
Zero Wings	79,90

GAME BOY

Caseboy	25,90
Afterburst	39,90
Batman	49,90
Beach Volleyball	49,90
Blodia	29,90
Blobee	27,90
Bomberboy	49,90
Boxxle (Sokoban)	39,90
Castilian	49,90
Castlevania II	49,90
Chase HQ	49,90
Choplifter II	49,90
Double Dragon	49,90
Duck Tales	53,90
F-1 Spirit	53,90
Ikari	52,90
Ishido	29,90
Klax	39,90
Loopz	49,90
Mercenary Force	35,90
Mickey Mouse II	55,90
Nemesis	47,90
Nemesis II	49,90
Ninja Adv.	49,90
Operation C	49,90
Palamedes	39,90
Penguin Boy	35,90
Ping Pong	39,90
Ponkotsu Tank	53,90
Probotector	49,90
Parodius	49,90
Quarth	39,90
R-Type	54,90
Racing Spirit	49,90
Red October	55,90
Robocop	49,90
Shanghai	35,90
Snoopy	39,90
Spiderman	39,90
Snow Bros.	49,90
Soccer	39,90
Solomons Key	52,90
Sumo Fighter	52,90
Volleyfire	35,90
WWF Superstars	53,90

GAMEGEAR

Columns	29,90
Kinnetic Con.	35,90
Devilish	39,90
Fantasy Zone	39,90
G - Loc	39,90
Griffin	39,90
Golf	39,90
Head Buster	39,90
Halley Wars	39,90
Hastle Golby	39,90
Monaco GP	39,90
Mickey Mouse	39,90
Outrun	39,90
Pengo	39,90
Pop Breaker	39,90
Shinobi	39,90
Skweek	39,90
Wagan Land	39,90
Wonderboy	39,90

SUPER FAMICOM

Actraiser	69,90
Augusta Golf	59,90
Big Run	59,90
Gradius	79,90
Hole in One	69,90
Final Fight	89,90
Darius Twin	89,90
Little Ninja	89,90
Ultraman	69,90
Populous	59,90
Pro Baseball	89,90
R - Type	99,90
Simcity	59,90
Super Stadium	79,90
Y's III	79,90

NEO GEO

ASO II	299,90
Blues Journey	299,90
Bowling	229,90
Burning Fight	299,90
Ghostpilot	299,90
King of Monsters	279,90
Joy Joy Kid	259,90
Magician Lord	229,90
Nam 1975	199,90
Riding Hero	199,90
Sengoku	279,90

PC ENGINE

PC Engine GT	599,00
Blue Blink	44,90
Chase HQ	29,90
Cyber Cross	29,90
Digital Champ	35,90
Dragon's Curse	89,90
Dragon Fighter	29,90
Doraemon	29,90
F 1 Circus II	79,90
Final Match	85,90
Final Soldier	79,90
Formation Armed F	33,90
Heavy Unit	39,90
Hero Tonma	79,90
Hero's Legend	39,90
Jack Niklas CD	59,90
Kikikaikai	33,90
King of Casino	35,90
Knight Rider	29,90
Metal Stoker	79,90
Momotaro	29,90
Moto Roder	39,90
New Zealand Story	39,90
Ninja Warriors	39,90
P 47 Airforce	33,90
Paranoia	39,90
PC Kid II	79,90
Pro Wrestling	33,90
Psycho Chaser	33,90
R - Type	49,90
Rock On	33,90
Side Arms	33,90
Space Harrier	39,90
Space Invaders	29,90

PC ENGINE

Tiger Road	35,90
Veigues	33,90
Vigilante	33,90
Wataru	35,90
Wonderboy	29,90
Xevious	45,90
Yaksa	33,90

AMIGA

Switchblade	56,90
Gods	57,90
Railroad Tycoon	72,90
Manchester United	54,90
Big Business	45,90
Frenetic	54,90
Armalyte	54,90
3D Const. dt.	99,90
Larry III Dt.	81,90
Cadaver Levels	34,90
Prehistoric	59,90

CDTV GAMES

Lemmings	65,90
Women in Motion	65,90
Sim City	65,90
Hound o. Baskerv.	65,90
Psychokiller	65,90
Wrath of Demon	65,90

MS-DOS

ATP	82,90
Elite Plus	81,90
Wingcommander	74,90
Wingcommander II	
Command HQ	75,90
Red Baron	81,90
F 15 Scenary	33,90
California Games 2	65,90
Larry 1 VGA	82,90
Martian Dreams	74,90
3 D Constr. dt.	99,90
Heart of China	81,90
Castles	71,90
Chuck Yeager	71,90
Mario Andretti	65,90
Gunboat 2000	
Soundblaster	299,90

WEITERE SPIELE AUF ANFRAGE LIEFERBAR.
Lieferung erfolgt per NN + DM 9,50. Versand.
Ausland nur Vorkasse
Alle Spiele für Konsolen und Gameboy sind Importspiele ohne deut. Anleitung.

Irrtum, Druckfehler, Preisänderung und Lieferung vorbehalten

Mit Sicherheit wird der eine oder andere Händler die amerikanische Version importieren. Nachfragen!

SOFTWARE:

Hello there!

Na, das war doch insgesamt ganz ordentlich, was es diesen Monat an neuer Soft gab, oder nicht? Absolute Spitzenklasse war natürlich unser Igel namens Sonic, dessen Test Ihr auf den berühmt berüchtigten Seiten 6 & 7 findet. Wie die meisten Games diesen Monat, so ist auch dieses für das Mega Drive. PC-Engine-Freunde müssen leider etwas zurückstecken, doch dafür kommt schon in Kürze etwas Hochinteressantes. Was dies sein wird und was uns noch alles in den nächsten Wochen unter die Finger kommen wird, in den nun folgenden News:

HARDWARE:

Wer sich mit dem Gedanken herumschlägt, ein Super Famicom zu kaufen, der sollte vielleicht noch ein bißchen warten. Der Grund: die Veröffentlichung des Famicoms in den Staaten. Das Gerät heißt dort nicht nur anders nämlich **Super NES** -, es wird wohl auch nicht zum japanischen kompatibel sein. Das hat den Nachteil, daß japanische Module nicht genutzt werden können, sämtliche Texte (On-Screen und Anleitung) allerdings im feinsten Englisch abgefaßt sind, was doch ein großes Plus ist.

Wer Mickey Mouse liebt und ein Mega Drive besitzt, der wird mit Freuden hören, daß der Nachfolger jetzt endlich in Sicht ist. Unter dem Titel **PHANTASIA** geht Mickey schon bald wieder auf Reisen. Wohl nicht ganz so „friedlich“ wird es bei **Thunderfox** zugehen, einem weiteren Vertreter der Baller-Klasse. Wrestling-Freunde aufgepaßt: Wenn alles klappt, dann werden wir in der nächsten Ausgabe zwei Programme dieses Sports testen. Die Namen: **BARE KNUCKLE** und **WRESTLE WAR**. Letzteres konnte aus Platzgründen in dieser Ausgabe nicht berücksichtigt werden. Recht flott soll's bei **ZERO WING** zugehen. Viel Sprit wird bei diesem Rennspiel in der Horizontalen, bei dem viel geballert wird, in die Luft geblasen und freilich mit harten Bandagen gekämpft. Überhaupt nicht erwärmen konnte mich **SAINS SWORD**. Was bei diesem Spiel heilig ist, ist wahrscheinlich nur der Preis. Andere mögliche Kandidaten: **Raiden**, **Marble Land**, **Cougar**, **Onslaught** und einige mehr.

Nicht gar so rosig aber verhältnismäßig gut sieht's für die PC Engine aus. **POWER ELEVEN** ist eine Fußballsimulation zum Abgewöhnen. **METAL STOKER** verspricht da schon mehr. Ein erstes Antesten verzückte doch einige Redaktionsmitglieder. Der Hammer jedoch: **PC KID** (auch **BONK'S ADVENTURE** genannt) schlägt zurück. Aus der Gerüchteküche

hört man, daß der zweite Teil das absolute Jump-'n'-Run sein soll! Lassen wir uns überraschen.

Super-Famicom-Besitzer ärgern sich zur Zeit sicherlich schwarz: entweder kommt nichts Brauchbares, oder eben gar nichts. Der Grund liegt bei den Japanern, die der Bestellungen einfach nicht Herr werden. Ziemlich sicher wird in der nächsten ASM aber der Test zu **SUPER R-TYPE** zu finden sein. Da darf man wirklich gespannt sein.

Das war's auch schon für diesen Monat. Was für die anderen Systeme kommt, steht noch in den Sternen. Fest steht jedoch: Das wichtigste davon werdet Ihr in der ASM 11/91 nachlesen können.

In diesem Sinne, Euer

A-MAN

TOPTEN

1. Mickey Mouse (Mega Drive)
2. Final Match Tennis (PC Engine)
3. PGA Tour Golf (Mega Drive)
4. Sonic The Hedgehog (Mega Drive)
5. Thunderforce III (Mega Drive)
6. F-Zero (Super Famicom)
7. Motoroad II (PC Engine)
8. Super Shinobi (Mega Drive)
9. Afterburner II (Mega Drive)
10. GG Shinobi (Game Gear)

System: Mega Drive, empf. VK-Preis: ca. 130 DM, **Hersteller:** Ballistic, **Muster von:** Leisure Soft, 4403 Bönen.

STARCONTROL ist eine Mischung aus Action-, und Strategiespiel, bei der der Spieler die Erde, beziehungsweise die Allianz der freien Sterne vor der Bedrohung durch die Ur-Quan-Hierarchie retten muß. Man kann sich hierbei auf die reine Action-Komponente des Games beschränken oder eine ganze Kampagne spielen. Bei letzterem kommen dann die strategischen Aspekte wie Kolonien anlegen, Minen ausbeuten und Festungen ausbauen zum Tragen.

Die Grafik ist alles andere als berauschend, das gleiche gilt für den Sound. Die Steuerung ist jedoch der größte Minuszähler, den das Programm für sich



Leider auch auf dem Mega Drive nicht überzeugend: Star Control.

verbuchen muß. Sie funktioniert wie bei dem Uraltgame Asteroids und ist im Kampf mit feindlichen Raumschiffen ein echtes Handicap.

Auf der Positivseite kann das Game eine Zweispieleroption und die Tatsache, daß man aus vierzehn verschiede-

nen Raumschiffen auswählen kann, verbuchen. Die Raumschiffe unterscheiden sich aber eigentlich nur in punkto Aussehen und Bewaffnung, von unterschiedlichem Flugverhalten kann nicht die Rede sein.

Zusammenfassend kann man nur feststellen, daß diese schlaffe Mischung aus Action und Strategie ihr Geld nicht wert ist.

Dirk Fuchser

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	4				
Anleitung	10				
Spielaufbau	6				
Motivation	5				
Preis/Leistung	5				

»DÜRFtig«



GAME · BOY · CORNER



Hi Folks!

Diesen Monat warten wir mal wieder mit einem echten Knüller auf: **THE HUNT FOR RED OCTOBER!** Wer dieses Programm einmal in den Schacht seines Kekskastens (sorry, Game Boy) steckt, wird so schnell nicht wieder davon wegkommen. Guido und ich sind bestes Beispiel dafür. stundenlange Kämpfe ließen kaum noch Zeit für andere Dinge. Von Red October abgesehen, mußte diesen Monat mehr oder weniger Diät gehalten werden. Wahrlich Berauschendes gab es nicht. Wir haben übrigens fast alle Tests ausführlicher gestaltet als sonst. Gute Games werden nun grundsätzlich auf einer halben, Konvertierungen und schlechte Programme auf einer drittel Seite besprochen. Auch hat sich der Header geändert, was Platz spart. So bekommt Ihr mehr Informationen zu interessanten Spielen. Okay now, keep cool and stay clean. See ya soon! Yours

A-Man

EIN GOLDENER OKTOBER

Titel: THE HUNT FOR RED OCTOBER, **System:** Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** Hi Tech Expressions, **Muster von:** Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.

Daß **THE HUNT FOR RED OCTOBER** einmal als Game-Boy-Spiel herauskommt, das hat sich der gute *Tom Clancy*-Autor des gleichnamigen Bestseller-Romans – sicherlich nicht träumen lassen. Doch eines ist sicher: Hätte er einen Game Boy, so würde er oft dieses **Hi Tech Expressions**-Werk spielen!

Hintergrund des Geschehens ist die Flucht eines sowjetischen Atom-U-Boot-Kommandanten mitsamt Boot und Mannschaft in den Westen. Der Spieler schlüpft dabei in die Rolle des von der sowjetischen Armee gejagten Captain Marko Ramius und muß acht mühevollen Level überstehen, an deren Enden jeweils ein mehr oder weniger gewaltiger „Endgegner“ wartet. Dieser besteht in der Regel aus einer Gefechtsstation.

Doch auch während der Fahrt durch die westlichen Gewässer warten zahlreiche Gefahren auf den Spieler. Da sind nicht nur die Felsen und schmale Höhlendurchfahrten auf dem Grunde des Meeres sondern auch – oder besser vor allem – Dutzende russischer U-Boote,

zahlreiche Zerstörer, Flugzeugträger und Schnellbote. Bei einer solch großen Feindesschar freut sich der gejagte Kommandant gleich umsomehr über die in den Tiefen des Meeres umherliegenden Extras. So kann er beispielsweise Zielsuchraketen, Extra-Leben, Reparatur-Sets und „Kavitationsantriebe“ finden. Letztere lassen das U-Boot für kurze Zeit besonders leise laufen, so daß es für die Sowjets unter normalen Umständen nicht zu orten und somit quasi unsichtbar ist.

Red October garantiert heiße Gefechte non-stop. Vor allem mit einem Freund steigt der Spielspaß ins Unermeßliche, denn einer übernimmt die Jagd auf die Red October. Freche Sprüche, Morddrohungen und hämische Schadenfreude bringen das Ganze dann auf den Höhepunkt. Davon abgesehen machen tolle Grafik, ein klasse Sound und eine hervorragende Spielbarkeit aus diesem Programm einen sicheren Hit, auch, wenn es vielleicht eine Idee zu einfach geraten ist.

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10



»PRIMA«



Während der Testphase lieferten sich Guido und ich knallharte Gefechte. Hier seine Meinung zu Red October:

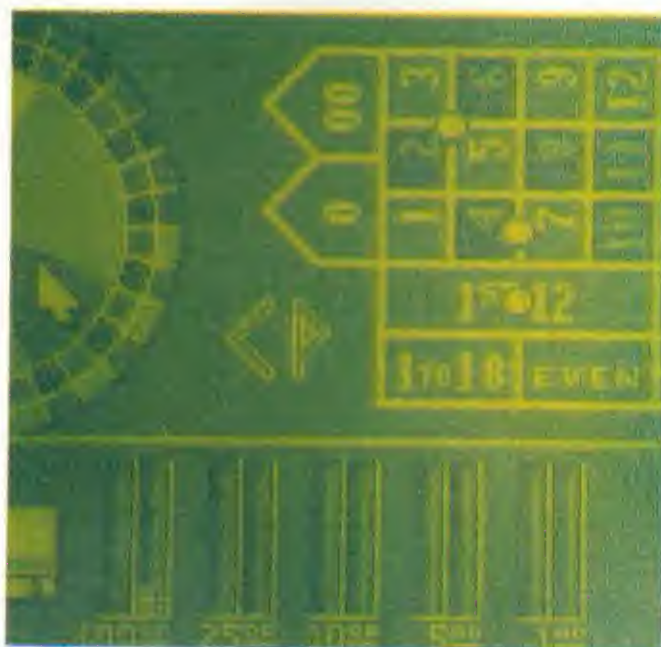
Wo hat A-MAN jetzt wieder seine Jagd-U-Boote versteckt? Die Spannung steigt, die Blicke werden nervöser und – wieder ein Treffer! Ich kann mich A-MANs Meinung nur anschließen; ein Spiel, bei dem man von Begeisterung „überflutet“ wird. Anschaffung ist Pflicht!



LEGITIMES GLÜCKSSPIEL

Eintausend Dollar Startkapital gilt es bei Blackjack, Video Poker, Slot Machines, Roulette und bei The Big Six zu ver-

Schwieriger wird das Gewinnen beim Roulette, welches sehr gut umgesetzt wurde und wirklich viel Spaß bereitet. Zudem werden sämtliche Spielregeln berücksichtigt, so daß Roulette die beste Figur dieser Glücksspielsammlung abgibt. Ein Poker-Spiel darf in Las Vegas natürlich auch nicht fehlen, doch handelt es sich hierbei um Video Poker, also einen Automaten.



Hans-Joachim Amann

		○
	○	
○	×	×

»BRAUCHBAR«

● ● ● ● ● Vorwärts, Pioniere ● ● ● ● ●

Der Spieler selbst übernimmt dabei die Kontrolle eines kleinen Flugzeugs mit Fanghaken. Mit diesem Haken können kleine und große umherliegende Blöcke aufgesammelt werden. Da der Panzer nur über Hindernisse begrenzter Höhe springen kann, meist jedoch höhere vorhanden sind, müssen mit diesen Blöcken quasi Treppen gebaut werden.

Erschwert wird die Erfüllung des Auftrags durch feindliche Bodenstationen und einem erhöhten Aufgebot von Schußanlagen vor dem jeweiligen Levelausgang. Mit Hilfe der im Hubschrauber integrierten Bordkanone können diese Anlagen jedoch ausgeschaltet



Hans-Joachim Amann

»BRAUCHBAR«



Der neueste Tüftel Knüller von KONAMI

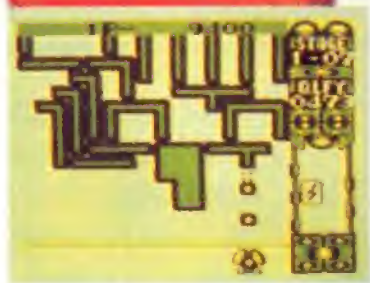
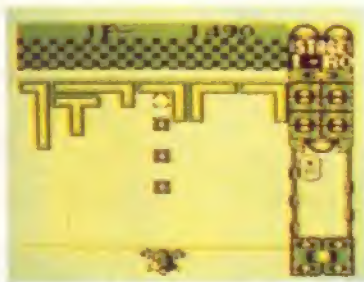
Vorsicht: Klötzchen von oben!
Räum sie aus dem Weg oder sie
donnern Dir auf den Kopf!
Quarth ist ein absolut vertracktes
Puzzlespiel für alle Hirnis:

*"Wer gerne tüftelt und die nicht
mehr sehen kann, der sollte sich an das faszinierende
Quarth halten.
Besonders gelungen: der witzige 2-Spieler-Modus"*
Mehr über diesen Test in **Video Games 3/91**

Von KONAMI gibt's außerdem: die Original
Teenage Mutant Hero Turtles, Motocross Maniacs,
Bad'n Rad Skate or Die, Nemesis und Castlevania.
Alle Spiele in Original Qualität und
mit deutscher Spielanleitung. Ist doch logo.

KONAMI

Superstarker Videospiele Spaß



Und was will Euer Game Boy?
Den Case Boy von KONAMI.
Da ist er sicher geschützt.
Super für unterwegs.



Weitere Informationen bei: KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 56 01 80, 6000 Frankfurt 50, Telefon D-069/95 08 12-0, Telefax D-069/95 08 12-77





GAME · BOY · CORNER

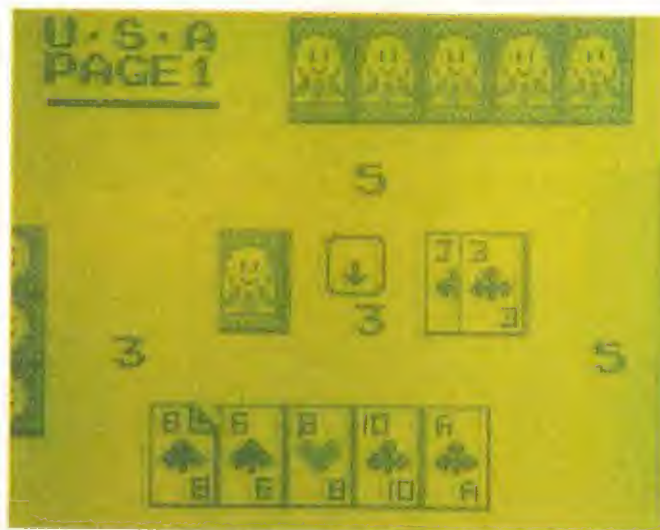
USA-MAU-MAU

Titel: CARD GAME, **System:** Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 40 DM, **Muster von:** ECS, 2800 Bremen.

Wie bei *Caesars Palace* geht es auch bei CARD GAME um Geld, Karten und viel Glück. Drei verschiedene Kartenspiele stehen dem Spieler zur Auswahl: Poker, Black Jack und U.S.A. Page 1. Letzteres dürfte wohl nicht jedem geläufig sein und um ehrlich zu sein – mir

auch nicht! Im Laufe des Tests mußte ich einige Parallelen zum deutschen Mau-Mau feststellen, jedoch entpuppt sich Page 1 als wesentlich fieser und spaßiger. Ein wirklich nettes Kartenspielchen, möchte ich sagen.

Etwas langweilig hingegen ist Poker, allseits bekannt, nehme ich an. Das Dumme hierbei ist nämlich, daß immer der Spieler zuerst erhöhen muß, nie der



Computer. Folglich läuft jedes Spiel gleich ab, und man kann nie von vornherein einschätzen, was für ein Blatt der CPU hat.

Zu Black Jack (17+4) muß ich nicht mehr viel sagen. Gut oder schlecht wie eh und je.

Für 40 Mark ist Card Game sicherlich ein günstiges Produkt, doch bietet es spielerisch sowie grafisch und soundmäßig sehr wenig. Ich würde mir da lieber ein paar Karten kaufen und mit einigen Freunden um Cash zocken.

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	2
Anleitung	japanisch
Spielablauf	8
Motivation	4-7
Preis/Leistung	7

»DÜRFTIG«

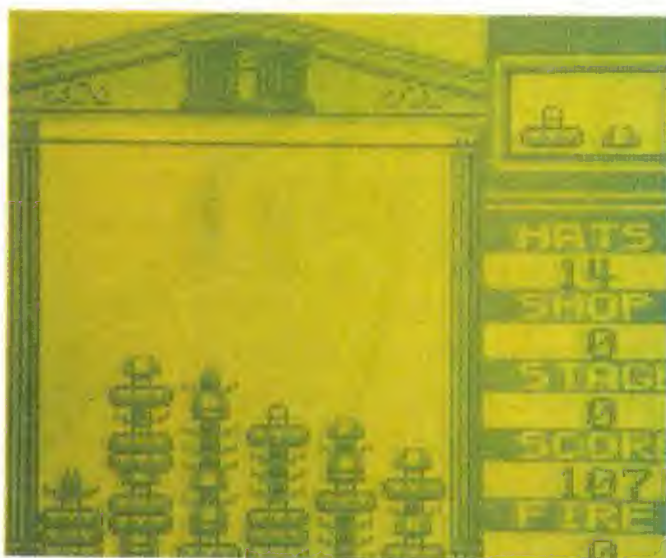
GUT BEHÜTET

Titel: HATRIS, **System:** Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. DM 70, **Hersteller:** Bullet Proof Software, Washington, USA, **Muster von:** Leisuresoft, 4703 Bönen.

Leise rieseln die Hütchen. Je zwei schweben von oben in den Bildschirm hinein, können verschoben werden und sollten möglichst auf anderen Hüten gleicher Art landen. Stapeln sich fünf übereinander, lösen sie sich auf. Mit der Zeit fallen die Sombreros, Kappen und Zylinder immer schneller. Stapeln sie sich in wilder Mischung bis zum oberen Bildrand, ist das Spiel aus. Insgesamt sechs Läden erlauben Euch, für begrenzte Zeit einen der sieben Huttypen

auszuschalten. Es gibt zehn Schwierigkeitsstufen und mehrere Boni.

Ein Jahr, nachdem HATRIS einen respektablen Spielhallenerfolg erzielte, fertigte BULLET PROOF SOFTWARE die erste Heimumsetzung an. Besitzen zwei Freunde je ein Gerät und das Modul, können sie gegeneinander antreten.



Fein gezeichnet, läßt sich die GAME BOY-Grafik gut überschauen. Die Klänge geben sich redlich Mühe, Stimmung zu erzeugen, doch will sich der rechte Langzeitspaß nicht einstellen. Die Schwierigkeit zieht spät, doch dafür um so stärker an. Bald stellt sich der „Was soll's?“-Effekt ein. Hattris ist gut für eine Runde zwischendurch. Vor einer Suchtwirkung wie beim Urspiel *Tetris* ist man aber sicher.

Eva Hoogh

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Sound	5
Spielablauf	6
Motivation:	6
Preis/Leistung	6

»DÜRFTIG«

KAKERLAKEN

Titel: KITCHEN PANIC, **System:** Game Boy, **Empf. VK-Preis:** ca. DM 65, **Hersteller:** Coconuts, Japan, **Muster von:** ECS, 28 Bremen.

Auf dem GAME BOY ist KITCHEN PANIC ausgebrochen: Schaben, Fliegen und anderes Getier machen einem geschrumpften Knirps das Leben schwer. Der muß die Biester mit gezieltem Sprühen aus der Dose unschädlich machen. Alle paar Bilder erscheint ein großes Endinsekt, das der Kleine überwinden

muß. Die Insektenvertilgung ist recht hektisch, da ständig neue Tierchen erscheinen. Durch das groß gemalte Kücheninventar sieht man Gegner, Boni und die eigene Figur zuweilen schlecht. So bricht beim Spieler schnell Panik aus.



Leider können wir Euch wegen der japanischen Anleitung wenig Feinheiten erklären. Sollte ein eventuelles englisches Handbüchlein Neues ergeben, erfahrt Ihr es auf dem Fuße.

Eva Hoogh

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Sound	6
Spielablauf	5
Motivation	5
Preis/Leistung	5

»DÜRFTIG«



MANISCHER MÄUSERICH

GAME-BOY-CORNER



Titel: Q-Billion; **System:** Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. DM 70, **Hersteller:** Seta, Nevada, USA, **Muster von:** Alt, A-1040 Wien.

Mr. Mouse hat ein Problem. Er muß Stapel von Käsescheiben abbauen, bis auf seiner Arbeitsfläche nur noch Einzelscheiben liegen. Leider kann er nur sie schieben. Von Stapeln kann er jeweils nur die oberste Scheibe hinabwerfen – und auch nur, wenn er einen „Stock“ tiefer steht. Einen „Dreier“ kann er also nur von einem „Zweier“ aus abbauen usw.

An einigen der 120 Bilder knabbert man schon Stunden. Später sind die Scheiben mit Symbolen versehen. Wenn vier Stück mit gleichem Symbol zusam-

mentreffen, lösen sie sich auf bzw. verwandeln sich in niedrigere Stapel. Viele Bilder lassen sich auf mehrere Arten lösen.

Wer nicht genug bekommen hat, kann eigene Bilder entwerfen oder, wahlweise zu zweit, ein vefeinertes „Tic-tac-toe“ mit Zeitbegrenzung spielen. Die Variante ist noch kniffliger als das Normalspiel. Ärgerlich ist, daß man erst nach dreißig Bildern ein Paßwort bekommt. So muß man zumindest beim ersten Mal eine Mammutsitzung einlegen. Spätere Levels lassen sich in Zehnergruppen überspringen.

Grafisch präsentieren sich Mäuschen, Spielfeld und „Käsescheiben“ schlicht, aber übersichtlich. Mit sichtbarer Anstrengung hüpfte Mr. Mouse auf die Sta-

pel und verarbeitet sie. Grausam ist die lieblose Musik. Das Gedudel sollte man sich von Spielbeginn an ersparen!

Q-Billion hebt den Frust und Ehrgeiz spielend über die Suchtgrenze hinweg und kann auch hartgesottene Tüftler begeistern. Auf jeden Fall vor dem Spielen den Akku volladen und Baldrian bereitstellen!

Eva Hoogh

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6	
Anleitung	5	
Spielaufbau	9	
Motivation	9	
Preis/Leistung	9	

»PRIMA«



GAME-BOY-NEWS

MOIN, MOIN

Eine recht interessante Ankündigungsliste kann ich Euch diesen Monat präsentieren. Zuvor möchte ich Euch jedoch noch einmal auf das hervorragende THE HUNT FOR RED OCTOBER aufmerksam machen. Dieses Spiel ist eines der besten Game-Boy-Produkte und wird mit Sicherheit seinen Weg machen. Abgesehen von diesem Klasse-Spiel war der Softwareeingang diesen Monat etwas lau. Dies scheint sich Gott sei Dank zu ändern, sollen doch in den nächsten Tagen folgende Programme erscheinen:

SOFTWARE:

Mickey Mouse schlägt auf dem Game Boy zurück: MICKEY'S DRAGONS CHASE soll nichts mit den Vorgängern zu tun haben und sich durch tolle Grafik, her-

TOP FIVE

1. Parodius
2. R-Type
3. Contra
4. F1-Race
5. Bubble Bobble

vorragenden Spielablauf und Ähnlichkeiten zur Mega-Drive-Version auszeichnen. Ich hoffe, wir können Euch den Test in der nächsten Ausgabe präsentieren. CASTLEVANIA II ist ebenfalls im Anmarsch. Fans dieses Kult-Spiels wissen, was das bedeutet. Nämlich nächtelange Schlaflosigkeit....

Mehr harte Action bringt CHOPLIFTER

II mit sich, der Nachfolger des legendären ersten Teils. Nicht nur Mega-Drive-Besitzer kommen in den Genuß, demnächst auf ihrer Konsole catchen zu können, auch für Nintendos Kleinen ist ein derartiges Programm im Anmarsch. Der Titel: WWF SUPERSTAR.

Hinter dem Namen AERO STAR verbirgt sich ein vertikal scrollendes Weltraumballerspiel, das auf den ersten Schuß zwar seltsam, aber äußerst interessant wirkt.

GODZILLA dürfte wohl jeder kennen, und auch der Game Boy wird demnächst mit diesem Mönsterchen Bekanntschaft machen. Auch PACMAN wird es in Bälde geben. Um ehrlich zu sein: Ich kann dieses Ding nicht mehr sehen, und irgendwann können auch Klassiker nicht mehr reizen. Dieser Zeitpunkt ist meines Erachtens schon lang bei Pacman überschritten.

Ansonsten warten wir noch auf: BATTLE UNIT ZEATH, CASTELION, MERCENARY, NAVY SEALS, PUNISHER und, SPUD'S ADVENTURE. Näheres, wenn's soweit ist.

Take care, yours

A-Man

BOMICO-GEWINN-SPIEL

GOLDRAUSCH DM 14.000,-

TOP TEN BOMICO

1	Manchester United Europe	Sport	Amiga, Atari ST
2	3D Construction Kit	Game-Programmier-Tool	PC 3.5/5/25, Amiga Atari ST/C-64
3	Toki	Action	Amiga, Atari ST
4	Heart of China	Adventure	PC 3.5/5/25
5	Antares	Rollenspiel	Amiga
6	Return of Medusa	Strategie-Adventure	Atari ST, PC 3.5/5/25
7	Sim City/Populous	Kompilation	Amiga
8	Spirit of Adventure	Rollenspiel	Atari ST, PC 3.5/5/25, Amiga
9	Sim Earth	Simulation	PC 3.5/5/25
10	Hill Street Blues	Detectiv-Spiel	Atari ST, Amiga, PC 3.5/5/25

SO GEHT'S:

- Tippe die Plätze 1-3 der Bomico-Hitliste vom nächsten Monat

Unter den richtigen Einsendern verlosen wir
7 x DM 100,-
 und
14 x DM 50,-
Monat für Monat
 in den nächsten Ausgaben

(Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Bomico Software und ASM können nicht teilnehmen!)

AUF ZUR NEUEN:



Tolle Spiele für den
Amiga, jeden Monat **NEU**
auf Amiga fun!



Man stelle sich vor: Die Bundesliga startet am Samstag, dem 29. 7. 1963, und das mit Wattenscheid 09, wo Frank Neubarth, mittlerweile 30, im Sturm zu finden ist. Hansi Dorfner, gerade mal 19, ist im selben Team, wo sich auch Ulf Kirsten tummelt. Werder Bremen ist deutscher Meister und Eintracht Frankfurt Pokalsieger. Was will uns dieser Anachronismus sagen? SOFTWARE 2000 hat die Daten von 1988, Beginn des erfolgreichen Bundesliga-Managers, noch mal reingeholt und möchte uns nun eine verbesserte Version verkaufen, die sich BUNDESLIGAMANAGER PROFESSIONAL nennt.



Fußball-Manager-Programme greifen sich mittlerweile so ab wie doppelseitiges Toilettenpapier. Wenn man an den ersten (überaus) erfolgreichen *Football Manager* denkt und ihn „geliebt“ hat, so ist es logisch, daß man auf ähnliche und verbesserte Clones hofft. Allerdings ist mir noch kein besserer Vertreter als *Football Manager II* unter die Griffel gekommen...

Viele „Manager“ folgten, einige waren erfolgreich. So wie *Bundesliga-Manager* aus dem Hause SOFTWARE 2000. Jetzt liegt die erste Demo von **BUNDESLIGAMANAGER PROFESSIONAL** vor. Ich muß gestehen, der Inhalt ist ziemlich veraltet, ohne Esprit und frischen, aktuellen Schwung!

Der zweite Teil ist ähnlich dem Vorgänger aufgebaut. Man hat hier die Möglichkeit, mit bis zu vier Trainern zu managen. Die Teams werden über ihr Vereinszeichen ausgewählt. Der Spielbetrieb wird in drei Abteilungen aufgenommen: Bundesliga, Zweite Liga und Dritte Li-

ga(?). Anhand der sehr übersichtlichen Menüs kann man unglaublich viele Details abfragen, selbst eingreifen und somit die Truppe in Schuß halten. Wir haben die Möglichkeit, auch in einem der drei europäischen Wettbewerbe anzutreten. In allen dreien sind allerdings englische Clubs vertreten (Neuheit oder Fehler aus der „Vergangenheit“?). Insgesamt bietet der „neue“ MANAGER eine reiche Auswahl an Features, die ich hier im Rahmen des Blickpunktes nicht aufzählen kann (später dann mehr, wenn's fertig iss').

Doch: Leider bin ich ein wenig gefrustet. Die zahlreichen „Fehler“ störten mich doch ganz gewaltig. Das fängt schon mit der Einteilung der Teams an: St. Pauli und der FC Homburg spielen hier in der ersten, Wattenscheid in der zweiten und Oldenburg gar in der 3. Liga. Hinzu kommt, daß auf der Gehaltsliste des VfL Bochums kein einziger aktueller Name steht (Selbiges gilt für den 1. FC Köln und vielen anderen). Wenigstens die Bayern haben mit Kohler (obwohl jetzt in Italien) und Thon zwei im Kader. Interessant auch die Tatsache, daß es im bezahlten Fußball offensichtlich auch „Doppel-Verdiener“ gibt: Oliver Reck spielt gleichzeitig für Köln und Bayern München?!?

Weitere Ungereimtheiten treten bei der animierten Darstellung eines Matches

auf: Es gibt vier Standard-Situationen: Torwart fängt, Ball geht übers Gehäuse, Keeper klärt und den satten Schuß ins Dreieck... Bei der „Konferenzschaltung“ à la Sportschau werden auch gelbe und rote Karten vermeldet. Bas erstaunt war ich über die Meldung, daß ich bei 0 Chancen schon zwei Eier ins Netz des VfB gelegt hatte!?!?

Nun, warten wir's ab. Vielleicht besinnt man sich bei

SOFTWARE 2000 noch, um ein aktuelles Manager-Programm zu produzieren? Ich hätte mir eine Bundesliga mit 20 Vereinen (wo sind Hansa und Dynamo?) und die zweigeteilte 2. Liga gewünscht (wo bleiben Rot-Weiß oder Halle?). Ein „wenig mehr PROFESSIONALITÄT“ würde das Ganze noch retten... ■

MANFRED KLEIMANN

Manfred Trenz **CONTRA** A-Man

Es war wie ein Paukenschlag: In der ASM 7/91 forderte ASM-Redakteur Hans-Joachim Amann, genannt „A-Man“, den bekannten Programmierer und Grafiker Manfred Trenz („Turrican II“) zu einem Spieleduell heraus. Manni reagierte und nahm die Herausforderung an. Hier ist seine Stellungnahme:

„Ich, Manfred Trenz, der Megazocker, nehme die Herausforderung des Möchtegernzockers Hans-Joachim Amann zum Duell im Megazocken mit den folgenden Megazockgames auf diesen Megazockmaschinen an:

Thunderforce III (Mega-

Drive) und PGA-Tour Golf (Mega-Drive). Ich stimme ferner zu, daß ASM-Redakteur Klaus Trafford ein weiteres Spiel auswählt (System Amiga) und dieses erst am Tage des Wettstreits bekanntgibt. Möge der gewinnen, der an diesem jenem Tage besser drauf ist!“

Der genaue Zeitpunkt des Duells stand bei Redaktionsschluß noch nicht fest, jedoch soll er so liegen, daß wir in der ASM 11/91 darüber berichten können. Über den Austragungsort des spannenden Kampfes gibt es hingegen keinen Zweifel: Es wird Eschwege sein. Warten wir also gespannt auf diesen denkwürdigen Tag. Beide, sowohl A-Man als auch Man-

ni, lassen, wie aus gut unterrichteten Kreisen verlautete, kaum eine freie Minute vergehen, in der sie sich nicht für den großen Kampf der Giganten vorbereiten.

In der ASM-Redaktion wurden bereits Wetten abgeschlossen, wer das Rennen machen wird. Was glaubt Ihr? Wer wird siegen? ■

KLAUS TRAFFORD



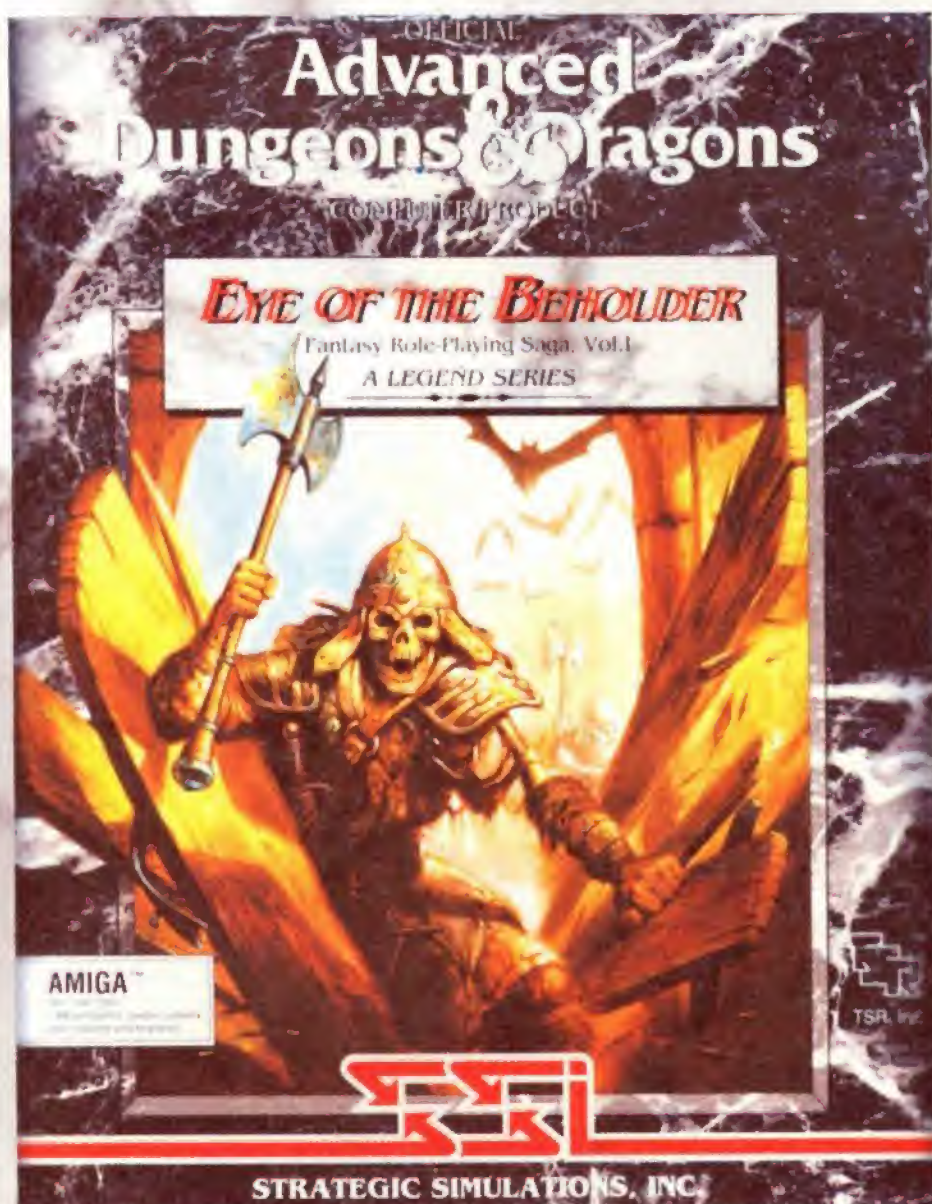
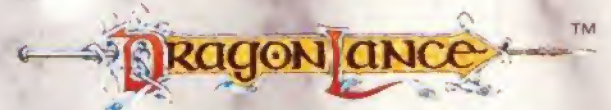


DEATH KNIGHTS OF KRYNN

Die aufregende Fortsetzung der
"Champions of Kryn".

Lord Soth, der Fürst der Todesritter, hat eine Armee von Untoten aufgestellt, mit deren Hilfe er eine Welle des Unheils und der Verwüstung über Kryn hereinbrechen läßt.

Sie und Ihre Kameraden können das Schöne und Gute beschützen. Stellen Sie sich dieser Herausforderung!



EYE OF THE BEHOLDER

Eine üble Verschwörung droht die friedvolle Stadt Waterdeep in ihren Grundfesten zu erschüttern.

Der Rat der Stadt legt sein volles Vertrauen und das Schicksal der Bevölkerung in Ihre Hände. Erweisen Sie sich als würdiger Streiter des Guten in diesem faszinierenden 3D-Adventure voller phantastischer Grafiken, Soundeffekte, böser Monster und geheimnisvoller Begegnungen.



ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, FORGOTTEN REALMS, DRAGONLANCE and the TSR logo are trademarks owned by TSR, Inc. and used under license from SSI. © 1991 TSR, Inc. © 1991 Strategic Simulations, Inc. All rights reserved.



OFFICIAL
Advanced Dungeons & Dragons
COMPUTER PRODUCT

STRATEGIC SIMULATIONS, INC.®

Vertrieb: Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2 - Österreich: Darius und Karasoft - Schweiz: Thali AG

KOMPLETT
für PC
und Amiga
DEUTSCH

Die Rückkehr der „Old Lady“



THE RETURN OF MEDUSA

System: Atari ST (nur Farbe), **Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** Starbyte Software, 4630 Bochum, **Muster von:** Hersteller.

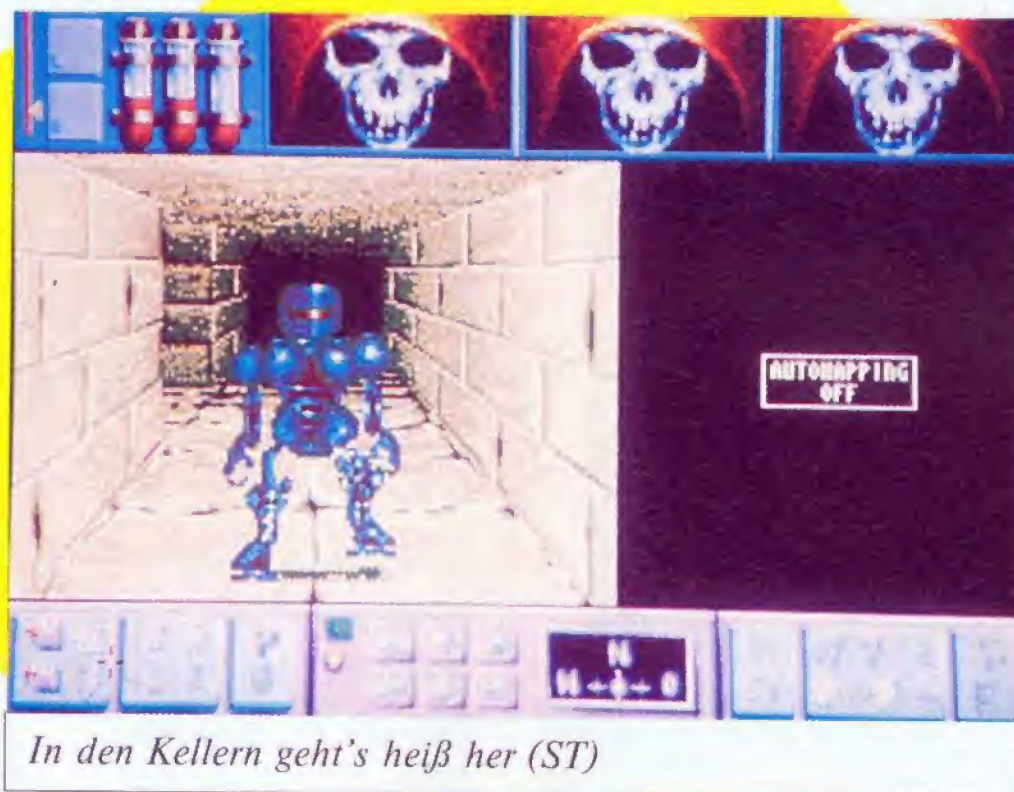
Puh! Geschlagene zwei Jahre mußten die Fans des phantastischen *Rings of Medusa* warten, bis der erfolgsverwöhnte Hersteller STARBYTE mit THE RETURN OF MEDUSA, der Fortsetzung des legendären Strategie-Spiels herausrückte. Eine lange Spanne, bedenkt man den schnellebigen Softwaremarkt. Die eigentliche Frage jedoch lautet: Sind auch die Programmierer von The Return of Medusa mit der Zeit gegangen?

Die Story: Kurz vor Ciri-ons Hochzeit eröffnet die Dämonengöttin Medusa dem frischgebackenen Herrscher von Morenor, sprich: dem Spieler, daß sie eine Reise in die Zukunft antreten werde – zwecks endgültiger Erlangung ihrer Herrschaft über den Kontinent. Also folgt Ihr Medusa in das 21. Jahrhundert. Bevor es dann zu dem alles entscheidenden Duell kommt, gilt es zunächst, ähnlich dem ersten Part, 13 gut versteckte Schlüssel zu finden, welche Euch den Weg zu der 'Machtquelle der Medusa' eröffnen werden....

Wider allen Erwartungen hat das Starbyte-Produkt in puncto Spielablauf wenig

Neuerungen zu bieten. Vielmehr erweist sich der zweite Part der Medusa-'Saga', salopp gesprochen, als eine getunete Modifikation des ersten, denn: Die meisten Teile von *The Rings of Medusa* wurden in wenig veränderter Form übernommen und stellenweise mit einigen Zusätzen aufgepeppt. Ein Beispiel dafür mag das altbekannte Casino sein, in welchem das

es schon, wenn die Zugänge zu den Labyrinthen (*übri-gens Aufbewahrungsorte der heißbegehrten Schlüssel*) mittels Kreuzpeilung gefunden werden sollen. Doch gerade die Aliens sowie die zahlreichen anderen Barrieren in den weitverzweigten Gangsystemen lassen zusätzlichen Spielspaß aufkommen. Zumindest in diesem Part des Spieles kann sich der



In den Kellern geht's heiß her (ST)

Black-Jack-Spiel nun dem, für den Spieler viel lukrativeren, Roulette weichen mußte. Mit anderen Worten: Den Spieler erwartet wiederum das gewohnte Strategie-Potpourri: Zum einen sollte möglichst schnell möglichst viel 'Schotter' zusammengetragen und zum anderen eine schlagkräftige Armee aufgebaut werden.

Wirklich neu in dem Abbild von *The Rings of Medusa* sind dagegen zwei Programmteile. Der eigentliche Clou dieses Games dürfte einem *Dungeon-Master-like* aufgemachten Spielabschnitt zugrunde liegen. Lustig wird

Spieler also auf einige knifflige Situationen freuen. Knifflig nicht zuletzt deshalb, weil des Spielers Party aus bis zu drei weiteren Recken bestehen kann.

Eher action-geladen geht es bei den Seeschlachten zur Sache, welche im Vergleich zu *The Rings of Medusa* als völliges Novum kreiert wurden. Frei nach dem Motto: 'Shoot'em up, before they'll kill you' gilt es hier, die feindliche Armada ins Fadenkreuz zu nehmen. Sicherlich eine gute Idee, in der Praxis erweist sich die ganze Chose dann jedoch lediglich als mittelprächtig.

In Sachen Outfit scheint bei The Return of Medusa die Zeit etwas stehengeblieben zu sein. Zugegeben, den Städten wurde ein gewisser Future-Look verpaßt, der Dungeon-Mode grafisch superb aufgemacht. Doch ansonsten gibt's wenig Neues: Dieselbe Landschafts-Grafik, welche immer noch screenweise umblendet, dieselbe Menüführung, welche heutigen Ansprüchen nicht mehr ganz gerecht wird, dieselbe, zu klein und damit unleserlich geratene, Schrift – um nur einige Beispiele zu nennen. Charakteristisch geriet zweifelsohne die Game-Over-Sequenz, in der kurzerhand ein gesampelter Soundfetzen mehrmals hintereinander abgespielt wird. Das erwünschte, fiese Lachen der Medusa wirkt dadurch wirklich schauderlich schön.

Bringen wir die Sache auf einen Punkt: The Return of Medusa sollte eigentlich den selben Spielspaß bieten und mit gleicher Hit-Qualität wie sein brillanter Vorgänger aufwarten. Dem kann man hier nicht jedoch nicht ganz Folge leisten, wenn man sich vor Augen hält, daß es doch im Grunde nur die Dungeon-Adventures sind, die ihr Geld wirklich rechtfertigen.

Torsten Blum

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Anleitung	9
Spielablauf	9
Motivation	8
Preis/Leistung	8

»BRAUCHBAR«



**KEIN WEG IST
ZU WEIT,
FÜR DIE
NEUE:**



Belgien bfr. 420 · Holland hfl. 23,50 · Italien Lit. 15.000 · Österreich öS. 145 · Schweiz sFr. 19,80
Das C 64-Magazin auf Diskette

**GOLDEN
DISK 64**

Ausgabe 10/91

19,80 DM



Megastarker
Spielespaß!

LETHAL ZONE
Der Shoot'em up-Hit mit
Grafiken von X-AMPLE

Jetzt auf AMIGA FUN erhältlich!
AMIGA-Version

Bildschirmfotos und
nähere Infos siehe
Rückseite

Für nur **DM 19,80** im
Zeitschriftenhandel!



Gefeiert wurde im Sheffielder „Royal Victoria“

Happy Birthday, Gremlin!

Pünktlich zum Firmenjubiläum wurde gefeiert: GREMLIN GRAPHICS, vor sieben Jahren gegründet und vor zwei Jahren wieder vom Giganten U.S.-Gold freigekauft, lud zum Geburtstag nach Sheffield. Firmenchef Ian Stewart, stolz auf die wiedererlangte Unabhängigkeit, importierte sein gesamtes Team und Europas Presse. In den würdigen Sälen des Royal Victoria-Hotels wurde gefachsimpelt und eine Vielzahl brandaktueller Spiele vorgestellt. Diese Computer- und Konsolen-Projekte werden Tester und Spieler noch beschäftigt halten ...

Marketing- und Pressechef *Ian Richardson* hatte tiefgestapelt. Mit Assistentin *Ruth Bartles* hatte er keine bloße Präsentation, sondern eine regelrechte Party organisiert. Bestätigen die fertigen Spiele den bisherigen guten Eindruck, werden die Sheffielder noch mehr Grund zum Feiern haben ... Action satt ist angesagt. Nicht nur im seitlich scrollenden, fantasylastigen *Pegasus* (16-Bitter), sondern auch beim gnubbeligen *VideoKid* geht es um Geschicklichkeit und eiserne Nerven. Ein grünhaariger Lemming, nein, Gnom, muß sich durch fünf Welten ballern und auch hüpfen. Das Konsolegefühl ist von den Programmierern, *Twilight*, durchaus gewollt. Hat der Knirps auf 16-Bitern Erfolg, könnte eine Umsetzung anstehen. Grafisch simpler, doch spielerisch interessanter wirkt *Harlequin*. Um das gebrochene Herz seiner Spielzeugstadt zu heilen, muß der Clown sich durch zwanzig große Level schwingen, robben, schliddern lassen und natürlich hüpfen. Extras und Boni sollen für so manche Überraschung sorgen. Zuerst können sich ST-Besitzer, dann Amiga-Freunde, von der Qualität des Harlekins überzeugen. 16-Bit-Besitzer sollten sich den Namen *Utopia* merken. Die Mischung aus *Sim City* (Stadtplanung) und *Populous* (3-D-Welt-

ausschnitte mit liebevollen Details) besticht zunächst durch entzückende Grafik. Ob das Spielprinzip mithalten kann, werden wir bald feststellen. Strategisch geht's auch bei *Flag* zu. Zwei Dörfer bekriegen sich wirtschaftlich und militärisch. Ihr müßt Eure Truppen und Händler, Bewaffnung und Dorfausstattung bestimmen, um den Zauberer North-Hearn und seine Ortschaft zu besiegen. Wieder ein *Populous*-Derivat, doch mit Optionen, die an *Betrayal* erinnern. Programmiertrupp *Envision* plant Flag für PC und 16-Bitter.

Imagitec hat gleich zwei Asse für Gremlin im Ärmel. *Suspicious Cargo* ist ein sehr sauberes 16-Bit-Adventure, das sich mit Tasten oder Maus spielen läßt. Hauptfigur Jonathan Hayes durchlebt einen verrückten Weltraumkrimi. Es geht um konkurrierende Firmen, eine fremde Lebensform und ein sterbendes Raumschiff ... Verschiedene Bild-, Karten- und Ikonenfenster, sowie fünf Actioneinlagen (die, im Gegensatz zu jenen der *Operation Stealth*, den Spielfluß tatsächlich nicht zu stören scheinen) garnieren den humorvollen Cocktail abwechslungsreich. Ob Projektleiter *Gareth Davis* und seinen Leuten ein Kultspiel gelingt?

Erfahrungen damit haben seine

Imagitec-Kollegen um *Nigel Kershaw*. Der Erfolg ihrer *Ultima*-Umsetzungen weckte den Wunsch nach einem eigenen Rollenspiel. Gesagt, getan: *Daemonsgate I Dorovans Key* wird das erste einer PC-Trilogie sein. Was die Jungs bisher aus 16 VGA-Farben geholt haben, ist beachtlich. Feinstauflösung, sauberes Scrolling und ansprechende Bildschirmfenster lassen auf ein tolles Abenteuer hoffen. Die Welt soll riesig, die Pakungsbeilagen üppig werden und vielleicht dürfen sich Nigel und seine Crew doch noch mit 256 Farben austoben. *Daemonsgate* soll auch für den Game Boy geschrieben werden. Unbedingt vormerken!

Gremlin denkt auch an Rasenfreunde: *Greg Norman's Golf Power* soll das beste seiner Art auf dem NES werden. Der Clou ist die Möglichkeit, einen eigenen Kurs zu entwerfen, den das Modul dann speichert. Unsere Gentlemen werden demnächst prüfen, ob das Spielgeschehen so flüssig ist wie die Grafik.

The Shoe People, ein niedliches Mal- und Logikspiel nach einer englischen Zeichentrickserie, wird das erste einer Reihe von Lernprogrammen für die Kleinsten. *First Class* ist der kluge Titel der Reihe. Die Spiele sind für Acht- und 16-Bitter vorgesehen. Drei Umsetzungen stehen PC-Besitzern ins Haus: Das Weltraumabenteuer *Federation Quest One: BSS Jane Seymour* sowie *Elite*-Verschnitt *F.O.F.T.* sind in Vorbereitung. Sehr gut sieht *Team Suzuki* aus, das Motorradrennen. Wer *Deflektor* mochte und einen Game Boy besitzt, darf sich freuen: Unter dem Namen *Migraine* wird das Denkspiel um einen Laserstrahl für den Kekskasten vorbereitet. Wem das alles nicht reicht, der darf sich auf mehr Informationen im nächsten Heft freuen! ■

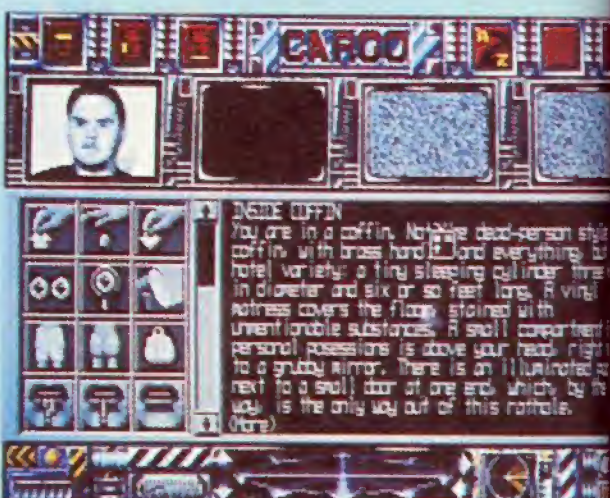
EVA HOOCH



GREG NORMAN auf dem NES



HARLEQUINS Abenteuer



SUSPICIOUS CARGO



Rollenspiel DAEMONSGATE



Neue Welten kann man in UTOPIA gestalten.



0,000375

Pfennige täglich kostet eine
ASM-SPECIAL*, wenn man
sie 20.000 Tage
(oder 54,79452 Jahre) lang
behält und liest –

normalerweise!

Aber wen interessiert schon
die Norm???

DESHALB:

**3er-
Pack**

**Special 8
Special 9
Special 10**

für lächerliche

10,- DM

AMIGA
Köln **DI**

KölnMesse
Halle 7
Stand-Nr. A32
31. 10.-03. 11. 1991
(31. 10. 91 Fachbesuchertag)
Bitte besuchen Sie uns.

* zum Preis von 7,50 DM

Solange Vorrat reicht!

Bitte Bestellkarte benutzen

ASM goes BTX – Der WDR Computer-Club

Seit langem belegt der WDR Computer-Club in der BTX-Hitparade (diese wird monatlich von BTX-Teilnehmern gewählt) den ersten Platz (Quelle: BTX-Magazin, Ausgabe Juli 1991). Welch Wunder, bietet er neben einem umfangreichen „Beiprogramm“ unter anderem auch Telesoftware zum Nulltarif an. Natürlich ist nicht alles Gold, was glänzt, und so sind nicht alle Programme unbedingt als „gut“ einzustufen. Auch die Aktualität läßt manchmal zu wünschen übrig. Dennoch bietet sich hier eine Gelegenheit, an einige nette Sachen billigst heranzukommen.



Mit *wdr# gelangt man direkt in den externen Rechner des Kölner WDR Computer-Clubs, der Anwendersoftware und Spiele für die Computersysteme Amiga, Atari, C-64 und MS-DOS zum Abruf bereitstellt. Am umfangreichsten ist dabei die Abteilung „MS-DOS“: 20 Spiele unterschiedlichsten Charakters, Qualität und Umfang lassen sich mit einem geeigneten Dekoder laden. Gespeichert werden sie – je nach Voreinstellung – automatisch auf Festplatte oder Diskette, wo sie sich dann nach Abruf selbst entpacken oder starten.

Neben Denkspielen wie MASTERMIND: UND TICTAC stehen auch die PD-Version von MONOPOLY und ein Skatprogramm auf der Telesoftwareliste.

Besonders erwähnenswert sind zwei Spiele, die man sich zumindest mal anschauen sollte: KNIFFEL und ALF.

Ersteres ist das altbekannte Würfelspiel, hier in einer simplen, dennoch ansprechenden Form umgesetzt. Wie der Zufall(sgenerator) es jeweils will, kann man seine Ergebnisse in zwei Blöcke eintragen lassen und für das nächste Kniffel mit seinen Freunden vorüber.

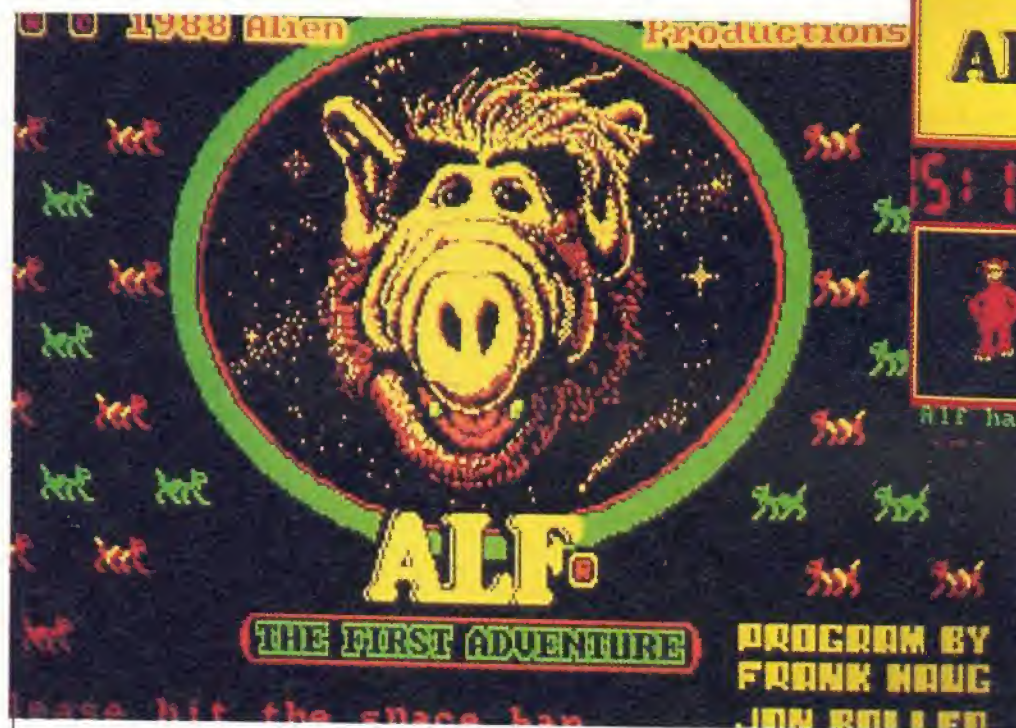
Das zweite Game mit dem zotteligen Außerirdischen im Titel ist ein witziges,

wenngleich grafisch weniger schönes Strategiespielchen. Alf muß jede Menge Katzen fangen, was ihm allerdings nur gelingt, wenn er vorher eine Pizza gegessen hat (die überall herumliegen). Als Gegner warten Mülltonnen, Willie und der Hundefänger, der leider nur dreimal zuschlagen darf, dann ist das Spiel zu Ende. Alf-Fans dürften ihre Freude daran haben, wenn sie bereit sind, auf die

vier Spiele abrufbereit: MATCH, PACIENCE, ZARGE und TETRIS.

Letztgenanntes taucht auch beim AMIGA auf neben den Titeln CHINESISCHES KARTENSPIEL, MONOPOLY, SCHIEBPUZZLE und TILES.

Was die Freunde der guten alten Brotkiste angeht, so werden diese etwas enttäuscht sein, denn bis auf



Das Zottelvieh als Telesoftware ...

Professionalität „käuferlicher“ Software zu verzichten.

Ein Programm, das man unter der Rubrik „DFÜ-Software“ findet, darf nicht unerwähnt bleiben: In knapp über 50 Minuten (bei 1200/75 Baud, schnellere Modems laden auch schneller!) hat man einen der besten BTX-Dekoder für den PC bei sich auf der Platte: XBTX bietet eigentlich alles, was man für Bildschirmtext braucht (mehr darüber in einer der nächsten Ausgaben, wenn es um Dekoder geht).

Doch kommen wir nun wieder zu Spielen und zu den übrigen drei Computertypen. Für den ATARI stehen

WETPAINT gibt es beim WDR leider kein Spiel. Dafür aber kann man sich zwei DFÜ-Programme laden: PROTERM und KERMIT 1200. Mit einem geeigneten Modem (nicht das DBT-03) oder Akustikkoppler findet man auf diese Weise auch Zugang zu Mailboxen.

Zusammenfassend läßt sich sagen, daß der WDR Computer-Club vor allem Besitzern von MS-DOS-Rechnern einiges zu bieten hat. Gleichzeitig macht er auf seine Sendungen in West 3 aufmerksam und ruft darüber hinaus Programmierer auf, ihre PD-Programme einzuschicken.

Kontaktadresse:

WDR Computer-Club
Appellhofplatz 1
5000 Köln 1
Telefon: 0221-2204300
Btx: 0221243127



Hundefänger!

Zu guter Letzt ...

... noch ein Wort zu Telesoftware im allgemeinen: Es ist nicht möglich, sich diese VOR dem Laden anzuschauen oder zu spielen (gemeint sind hierbei nicht die zahlreichen „Online-Spiele“, bei denen es in aller Regel auch was zu gewinnen gibt). Leider verzichten die meisten Anbieter auf eine ausführliche Beschreibung des jeweiligen Programmes. Ihr seid also auf Euren „Instinkt“ angewiesen.

Gerade bei kommerzieller Telesoftware, also jener, für die man bei Abruf noch einige Marker hinlegen darf, sollten sich Anbieter ein Herz nehmen und „mehr“ Information geben.

Bis zur nächsten ASM.

KLAUS TRAFFORD



LEISURESOFT

Every direction~always forward.

Hätten Sie's gewußt...?

- ... daß wir als Großhändler für Computersoftware und Hardwarezubehör zu den führenden Unternehmen auf dem deutschen Markt gehören!*
- ... daß wir Vertriebspartner bedeutender Label, wie z.B. Microprose, Electronic Arts, Sierra Online, U.S. Gold... sind!*
- ... daß wir dem Einzelhandel durch unseren Service die Möglichkeit zur eigenen Umsatzsteigerung bieten!*
- ... daß wir eine breite Product- Range von Unterhaltungs- und Anwendersoftware, Zubehör und Konsolen Hard- und Software führen, welches Einzelhändlern schnelles und günstiges "one-stop-shopping" ermöglicht!*
- ... daß wir seit unserem Umzug noch leistungsfähiger sind!*
- ... daß auch Sie durch uns immer "up to date" sein können!*

Noch Fragen? - Dann rufen Sie uns doch einfach an!

Tel.Nr.: 02383/ 69-0

Leisuresoft Vertriebs GmbH
Robert-Bosch-Str. 1
W-4703 Bönen

- Verkauf findet nur an Wiederverkäufer statt! -



CONTACT - 2000

Biete Software

Verkaufe günstig Top-Soft für Amiga!
Liste bei Ralf Köster, PF 106745, 4770 Soest.

PC-Games, große Auswahl an neuen Spielen. Info gratis! Anfordern. PC Industrie, T. Panyrek, PF 92, A-1152 Wien.

Amiga-Originale: Obitus, Lords of Doom, Maupiti, Might + M. II je 40,-, Gods, Car Vup, Brat, Block Out, Plotting, Ooops Up, Vaxine, S. Skweek, Battlestorm, J. Pond, Z-Out, Swiv, Ch. Rock, je 35,- u.a. Tel: 0621/754752, J. Reckemmer, Kirchwaldstr. 52, 6800 Mannheim 31

Dragon Wars für C64 nur 30 DM! Tel: 08434/1785, fragt nach Bernd! B. Zeidan, Untere Weinbergstr. 2, 8859 Renertshofen.

Verk. SegaMD + ESWAT + Micky Maus (329 DM) sowie ST-Games: Flood 49, Midnight Resist. 45, Turrican I + II je 48, Nitro 49, Elvira 49, Italy Soccer (U.S.G.) 39 DM schr. an Sebastian Fahrenbruch, Liebknechtstr. 19 a, O-4350 Bernburg.

ORIGINALE mit Anleitung und Verpackung für den Atari-ST: Berlin 1948 DM 49.50, Block Out 34.50, Circus Attractions 29.50, Fir and Brimstone 32.50, Heroes (4 Spiele) 36.50, Millennium 2.2 DM 36.50, Ninja 16 DM 36.50, Populous 34.50, Rings of Medusa 39.50, Speedball II 34.50, X-Out 29.50, Player Manager 34.50, Stunt Car Racer 34.50, Tie Break 39.50, Fish 36.50, Willow 32.50, Ruppert Riesenhuber, Auf dem Kamp 2, 2358 Kaltenkirchen, Tel: 04191/4320

Game-Boy: Verkaufe Side Pocket 35 DM, F1-Spirit 45 DM, Skate or Die 45 DM, Parodius 45 DM, Durai Fighter 30 DM, Tennis, King of the Zoo und Pinball je 25 DM. Tel: 0511/561753, Dirk Pilz, Warburghof 18, 3000 Hannover 61.

C-64 Orig.-Disketten z.B. World Cup Soccer, Italy '90, Sim City, Tracksuit Manager, Litti's hot Shot, Bundesliga-manager, Manchester United, Kick Off 2, pro Spiel 20 DM. Tel: 02735/3539, Christoph Mauden, Kölner Str. 79, 5908 Neunkirchen 3

Amiga ** Amiga **** Amiga *****
Amiga Games und Anwender zu vergeben. Gratisliste anford. bei W. Koller, Postfach 231, A-1142 Wien, Austria

Amiga ** Amiga **** Amiga *****
Amiga Sport, Adventure, Anwender, Geschicklichkeit, Action, Abschluss. Gratisliste anford. bei W. Koller, Postfach 231, A-1142 Wien, Austria

Atari ST Software abzugeben. Mehr als 1600 Top Games und Anwendersoft. Liste anfordern bei: Comp-Soft, Karl Pölzler, Postfach 1000, A-8670 Krieglach, Austria

Verkaufe gebrauchte Amiga-Originale von neu bis alt Preis nach VB. Liste gegen 1,50 DM Porto. Tel: 09371/68491 (Jonny). Joao Barao, Hauptstr. 6, 8760 Miltenbert ab 18.00 Uhr.

***ST * ST * Tausche:** Monsterpack 1 (= Beast 1, Nitro, Infestation) gegen Great-courts 2, Verk. noch: Eddyflues, Bob Moran im Dschungel (je 10,-) Tel: 0731/44729, Martin Fuchs, Wangener Str. 28, 7900 Ulm 10

Programmiere Intros, Demos, Menüs (Amiga): Manuel Weiner, Triberger Str. 3, W-7807 Elzach 3, Tel: 07682/1400, **Gratis Demo-Disk gegen Leer-Disk + 100er Briefmarke.**

**** PC-MSDOS **** Neueste PC-Software (auch ältere Programme) günstig abzugeben. Fordert eine Gratisliste an bei: Thomas Beisser, PF 142, A-1140 Wien, Kennwort "PC" *** PC *** MS-DOS ***

**** PC-MSDOS **** Neueste PC-Software (auch ältere Programme) günstig abzugeben. Fordert eine Gratisliste an bei: Thomas Beisser, PF 142, A-1140 Wien, Kennwort "PC" *** PC *** MS-DOS ***

Verkaufe guterhaltene Mega Drive Spiele z.B. Super Shinobi, Budukan und Strider. Joerg Nickl, Froettmaninger Weg 28, 8046 Garching. Tel: 089/3204533

*****Amiga*** Topaktuelle Software günstig! ** 48 Stunden Schnellservice ** neueste dt. Anleitungen ** zuverlässig ** regelmäßige Gratisliste **** Th.Beisser, PF 142, A-1140 Wien ***

*****Amiga*** Topaktuelle Software günstig! ** 48 Stunden Schnellservice ** neueste dt. Anleitungen ** zuverlässig ** regelmäßige Gratisliste **** Th.Beisser, PF 142, A-1140 Wien ***

*****Amiga*** Topaktuelle Software günstig! ** 48 Stunden Schnellservice ** neueste dt. Anleitungen ** zuverlässig ** regelmäßige Gratisliste **** Th.Beisser, PF 142, A-1140 Wien ***

*****Amiga*** Topaktuelle Software günstig! ** 48 Stunden Schnellservice ** neueste dt. Anleitungen ** zuverlässig ** regelmäßige Gratisliste **** Th.Beisser, PF 142, A-1140 Wien ***

Diese Anzeige ist zwar klein, aber unser PD-Angebot (C64 + Amiga) ist riesengroß. Gratisliste über: Stefan Hüls, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt. Bitte System angeben und Rückporto (DM 2,00) beilegen.

The Land of Magic Soft

AMIGA	IBM
ADV. DESTROYER SIM.	73.90
ARMOUR GEDDON	59.90
BARDS TALE 3	59.90
CASH	59.90
CHUCK ROCK	59.90
CHUCK TRAGERS 2.0	59.90
CRICKET (IMBI)	74.90
DISC	66.90
DRACHEN VON LAAS	59.90
EYE OF THE BEHOLDER	74.90
GHOST BATTLE	64.90
GOODS	59.90
HIGH ENERGY II	69.90
JAHANGIR KHAN	67.90
LEMMINGS	59.90
METAL MASTERS	64.90
PGA GOLF	59.90
PRO SPORT CHALLENGE	74.90
RAILROAD TYCOON	81.90
SHADOW DANCE	59.90
SPIRIT OF ADVENTURE	74.90
VIRUSCOPE (Anw.)	49.00
WONDERLAND (IMBI)	74.90
ACOPY PROF.	79.00
und viele andere	
IBM	
ADV. DESTROYER SIM.	73.90
BETRAYAL	81.90
BLOB MAX	81.90
BUCK ROGERS	87.90
CHAMPION OF THE RAJ	59.90
HIGH ENERGY 2	74.90
KEYS TO NARAHON	73.90
LEMMINGS	81.90
PORTS OF CALL	81.90
und viele andere	
RAILROAD TYCOON	87.90
SPIRIT OF ADVENTURE	74.90
ULTIMA 6	81.90
WONDERLAND	81.90
und viele andere	
ATARI ST	
CHUCK ROCK	59.90
DISC	66.90
DRACHEN VON LAAS	59.90
SHADOW DANCE	59.90
TOKI	59.90
und viele andere	
C 64	
BOCK ROGERS	59.90
FIRE & FURY 2	39.90
SHADOW DANCE	47.90
TURRICAN 2	39.90
ULTIMA 6	59.90
und viele andere	
GAMERBOT	
BOMBER BOY	47.00
PAPERBOT	44.00
SPIDERMAN	44.00
SUPER MARIO LAND	44.00
WWF SUPERSTARS	59.00
GAMERBOT GRUNDGESETZ	155.00
und viele andere	
LTWZ	
CALIFORNIA GAMES	67.00
ELECTROBOY	59.50
PAPERBOT	67.00
und viele andere	

WIEZ FINDEN SIE NUR EINEN KLEINEN AUSZUG UNSERES KOMPLETTEN ANGEBOTES. WEITERE SYSTEME A. ANFR. FORDERN SIE BITTE UNSER INTERNES INFORMATIONEN MIT AKTUELLEN PREISLISTE FÜR 2,50 DM IN BRIEFMARKEN AN. ES LOHNT SICH!

LAND OF MAGIC SOFT, S. FISCHER & A. CAROW
TEL: 02154/87318 * FAX: 02154 87219
UNTERBRUCH 13 * 4156 WILlich 3
Tel. Best.: Mo-Fr 9-21 Uhr, Sa 9-14 Uhr
Versand: UPS (+10.00), Post Nn. (+7.50)
kurzfristige Preisänderungen vorbehalten

Kann jemand wirklich billiger sein als ich? Amiga PD für nur 1 DM pro Diskette und C64 PD für nur 0,70 DM pro Diskette. Ihr seht, ich bin der billigste PD-Anbieter in ganz Deutschland. Deshalb zögert nicht, sondern schreibt an: S. Hüls, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt. Bitte gebt Euer System an und legt 2,00 DM Rückporto bei.

Diese Anzeige ist zwar klein, aber unser PD-Angebot (C64 + Amiga) ist riesengroß. Gratisliste über: Stefan Hüls, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt. Bitte System angeben und Rückporto (DM 2,00) beilegen.

SOFTPOWER

Der Name für Computersoftware!

Brandheiße Spiele-Software auf CD!

INTERACTIVE MULTIMEDIA

Verkauf! Verleih!

im CDTV-SHOP!

1000 Berlin 65
Schwedenstr. 18c **Tel.: 030/492 20 56**

Gratisliste für den C64 + Amiga!!! Die neueste PD-Software (max 0-3 Tage alt) auf ca. 600 Disks gibt es bei Stefan Hüls, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt. Ich erhalte die PD-Software direkt von Partys, Firmen und Programmieren, so daß ihr bei mir an der richtigen Adresse seid. Denn ich bin 1. billig, 2. schnell und 3. aktuell. Am besten ihr schreibt noch heute..., aber bitte legt Rückporto bei (DM 2,00). Vergeßt nicht Euer System anzugeben.

!!! AMIGA !!! Willst Du Starkes? Willst Du das Beste? Habe alles!! Deutsche Anleitungen und Software. Gratisliste anfordern. Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

!!! AMIGA !!! Willst Du Starkes? Willst Du das Beste? Habe alles!! Deutsche Anleitungen und Software. Gratisliste anfordern. Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

!!! AMIGA !!! Willst Du Starkes? Willst Du das Beste? Habe alles!! Deutsche Anleitungen und Software. Gratisliste anfordern. Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

!!! AMIGA !!! Willst Du Starkes? Willst Du das Beste? Habe alles!! Deutsche Anleitungen und Software. Gratisliste anfordern. Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

***** Amiga! Ich habe einfach alles!!!** Tophits und Evergreens. Brandneue Software trifft laufend ein. Viele deutsche Anleitungen!!! Gratisliste anfordern. Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

***** Amiga! Ich habe einfach alles!!!** Tophits und Evergreens. Brandneue Software trifft laufend ein. Viele deutsche Anleitungen!!! Gratisliste anfordern. Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

***** Amiga *** Topaktuelle Soft,** Oidies, sowie auch neuestes. Alle deutschen Anleitungen. Gratisliste anfordern bei: ***Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien ***

***** Amiga *** Topaktuelle Soft,** Oidies, sowie auch neuestes. Alle deutschen Anleitungen. Gratisliste anfordern bei: ***Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien ***

Wir bitten unsere ausländischen Kunden

die Rechnungen nur noch als S.W.I.F.T.-Zahlungen an die DG-Bank Kassel zu leisten! Schecks können leider nicht mehr angenommen werden.

Bankverbindung:

Empfänger: Tronic Verlag
Institut: Raiffeisenbank Eschwege eG
S.W.I.F.T.-Code: DGBKDEFF520
Telex: 992446 dgbk d

Beste Amiga-Demos! Alle Demos direkt von berühmten Copy-Partys. Aber nicht per Postweg, sondern direkt per Auto mit 190 km/h kommen die Demos zu uns. Ihr müßt allerdings doch wohl 2 Tage warten, wenn ihr eine Komplettliste von unserem Archiv und eine Diskette mit einigen Kostprobendemos haben möchtet. Und legt doch bitte 3,- DM Porto bei. Danke. J.D. Mallander, Stichwort: Amiga, Knufstr. 28, 4290 Bocholt.

Party-Time... Contact us for Invitations to the greatest Cooperation-Party in europe... 8 international groups will organize the last great party this year on 16.11.1991 in 4290 Bocholt near the "Ruhrgebiet"! We have a room for 800 guys and for 300 computer-stations! Write or call for tables: J.D. Mallander, Knufstr. 28, W-4290 Bocholt, Germany, Tel: Germany / 02871 / 185115

Beste C64-Demos! Immer die neuesten Demos, Spiele, digital Marketing-PD, Tools, Shows, Musiken usw. da. Alles auf PD-Basis! Ca. 300 Disketten mit ausgesuchter Software erwartet Euch. Es ist einfach für jeden etwas dabei. Schon ab 0,90 DM gibt es eine Diskette, da es nur Unkosten sind. Sämtliche Software kommt direkt von Partys, Firmen, Programmierern und Gruppen. Fordert Gesamtkatalog und 4 Diskettenseiten mit einigen Kostproben gegen 3,- DM an: J.D. Mallander, Stichwort: C64, Knufstr. 28, 4290 Bocholt.

Amiga * Amiga *** Amiga *****
Amiga Sharkeys Moll, Gordian Tomb, Merces Megaroids, Krieg um die Krone II, Gratisliste anford. bei W. Koller, PF 231, A-1142 Wien, Austria.

Amiga * Amiga *** Amiga *****
Amiga Billy the Kid, Magic Serpent, Drol Charge of the Light Brigade, Oby I, Gratisliste anford. bei W. Koller, PF 231, A-1142 Wien, Austria.

Amiga * Amiga *** Amiga *****
Amiga Challenge Golf, Outzone, Life & Def-15 Strike Eagle II, No Mans Land, Gratisliste anford. bei W. Koller, PF 231, A-1142 Wien, Austria.

Amiga * Amiga *** Amiga *****
Amiga Wreckers, Halls of Montezuma, P.P.Hammer, Spirit of Adventure, Gratisliste anford. bei W. Koller, PF 231, A-1142 Wien, Austria.

Nepper, Schlepper, Bauernfänger! Ich nicht!... Anyway, wir bieten die neueste Soft, billig & schnell! Liste & Infos gibts kostenlos & diskret: Werner Hein, Kölner Str. 18, 4018 Langenfeld

Amiga CH Amiga CH Verkauft neueste Amiga Soft, nur das Beste!!! Liste anfordern bei: Kuriger Marcel, Grünfeldweg, 9476 Weite, nur CH.

Verkaufe für PC: Big Business (Original) für 55,- DM. Anrufen bei Christian Kakanowski, Roßstr. 96, 4154 Tönisvorst 1, Tel: 02151/797512 (nach 19 Uhr)

Verkaufe C-128D + C-Monitor 1802 + Disks + Joysticks + Originalspiele + Literatur gegen VB 980,- DM. Schlagbauer Markus, Marienstr. 5, 8426 Sollern, Tel: 09446/1976

C64 - C64 Verkauft Spiele + Programme aller Art (Anwendungen, Verwalter u. jede Menge Spiele). Wünsche an: Michael Erb, Kaiserschlag 82, 6100 Darmstadt.

Verkaufe Atari ST Demos! Besitze über 500 verschiedenster Crews! Liste gegen 1,70 DM Rückporto anfordern! Andreas Rottwinkel, Keplerstr. 15, 4412 Ostbevern.

Verk. Amiga Games z.B. Lemmings 65,-, Fighter Bomber, F16, F19, Gunship, Blue Angels, Their finest Hour, Jinxter, Indy 500, Hawaiian Odyssee je 45,- Tel: 02355/1746, Jörg Heyne, Rummenohler Str. 71, 5800 Hagen 1.

Atari ST Games z.B. North & South, Sim City, Full Metal Planet je 50,-, Transworld 65,-, Monkey Island 70,-, Xenon 2, Italy 90, E-Motion, Legend of the Sword je 30,- Tel: 02355/1746, Jörg Heyne, Rummenohler Str. 71, 5800 Hagen 1.

Verkaufe Software Ruft an: 02403/24152 (Mark) oder schreibt an: Mark Schmidt, Moltkestr. 31, 5180 Eschweil. Hello to: Jugger, OMC and Flash!

Software für den Amiga! Kein Problem! ca. 50-60 neue Programme in der Woche! Liste anfordern und bitte Rückporto beilegen! An: R. Schimmel, Busehofstr. 9, 4300 Essen 1

Stormovid SU-25 Soviet Attack Fighter - ein ASM-Hit für 20 DM Anfragen mit Freiumschlag an: Tino Stark, Freiheitsstr. 24, O-6100 Meiningen 3.

Biete 193 Pokes + 5 Anleitungen bzw. Pläne zu den Spielen: Hexenküche 2, Force 7, Zak McKracken, Maniac Mansion, Rastan L1-3. Pokes = 10,- DM, Pläne je 7,- DM. Stefan Pleie, Bahnhofstr. 33, 4446 Hörstel.

***** Atari *ST*** Neueste Software, Spiele, Anwender, Midi Programme u. neueste Hardware günstig abzugeben. Info: H-Soft, Erich Hauer, Zur Spinnlein 18.4, A-1100 Wien, Tel: 0222/6045821

Oesterreich: Atari-ST Software, neueste Spiele und Anwender Prg. günstig abzugeben, Gratisinfo bei: Walter Berger, Valentingasse 9-11, A-1238 Wien.

SOUNDBLASTER 338.-
NEU: incl. VOICE EDITOR
Original dt. Handbuch v. Distributor
375.- + SOUNDBLASTER
AdLib SOUND CARD 235.-
PC MUSIC SYSTEM 278.-

SB-MIRCO CHANNEL 449.-
3D CONSTRUCT-KIT 99.90
■ BACK T.THE FUTURE 62.90
■ BATTLE CHESS II 67.90
■ BROKER KING 69.90
■ CASTLES 72.90
■ CROUSE F.A.CORPSE 69.90
■ F-15 STRIKE EAGLE 2 79.90
-Scen.Disk.Desert Storm 39.90
■ FALCON F-16 Vers.3 ???
■ GUNSHIP 2000 82.90

HOTLINE-NEW'S

Infos über aktuelle Neuerscheinungen rund um die Uhr

☎ 09674/8405 ☎

HARD DRIVEN 2 70.90
■ HEART OF CHINA 84.90
J.MONTANA FOOTBALL 80.90
■ KINGS QUEST V dt. VGA 82.90
LARRY 1 - VGA 82.90
■ LARRY 5 82.90
■ LEMMINGS 74.90
■ LINKS VGA 83.90
-ZUSATZDISK.1/2/3 je 38.90
MARTIAN DREAMS 76.90
■ MEGAFORTRESS 75.90
■ MEGATRAVELLER 2 79.90
■ MIGHTY BOMB JACK 63.90
■ MONKEY ISLAND dt.VGA 78.90
PUZZNIK 71.90
■ RED BARON dt.Vers. 82.90
RISE O.T. DRAGON dt.Vers. 82.90
■ ROCK 'N ROLL dt.Vers. 63.90
■ SANDS OF FIRE 67.90
■ SECR.WEAP.O.LUFTW. 82.90
■ SPACE QUEST IV VGA 82.90
THEIR FINEST HOUR 68.90
-MISSION DISK 32.90
■ WING COMMANDER 2 84.90
-SPRACHAUSGABEKART 44.90
WINZER 71.90
NUR PC GAMES!

Okay Soft

AM GRABEN 2 * 8471 WEIDING
TELEFON 09674/1279
FAX 09674/1294

Scooter Soft

Altenberndstr.18-4920 Lemgo • 05261- 30 22

PC AM ST			PC AM ST		
Alcatraz	68	62 62	Rings of Medusa	62	62
Badlands	55		Slm City	68	68 68
Battle Command	68	62 62	Slm City/Popul.	68	68 68
Betrayal	82	68 68	Slm Earth	85	
Crown	62	55 55	Sorcerers	68	
Emlyn Hughes Arc	62	49 49	Tetris	62	49 49
Emlyn Hughes Int	62	58 58	Tournament Golf	62	
Gelsha	68	62 62	Transworld	68	62 62
Gremlins 2	62	62 45	UMS 2	82	68 68
Loopz	62	49 49	Winzer	68	62 62
Nam	82	68 68	World Champ Box	49	45 45
Narc	62	55 55	World Champ Soc	62	62 49
Railroad Tycoon	82		Wreckers	62	62 62
Return of Medusa	68	62 62			



Preise freibleibend • Kein Ladenverkauf



Ein guter Rat! Lesen Sie besser nicht weiter! Bei diesen Preisen könnten Sie schwach werden! Bestellnotruf: 0 2 3 7 4 / 7 4 1 1 2.

	Am/ST	PC		Am/ST	PC
Armour Alley		70,95	Martian Dreams		88,95
Atomino	a. A.	a. A.	Mega Lo Mania *	a. A.	a. A.
Bandit Kings *	83,95	83,95	Megatraveller 1	64,95	77,95
Battle Command	64,95	70,95	Merchant Colony *	73,95	
Battle Isle *	66,95	66,95	Metal Masters	61,95	
Big Business	51,95	58,95	Midwinter 2 *	70,95	a. A.
Bombuzal+Xenon 2		25,95	MIG 29 Fulcrum	80,95	80,95
Brat	53,95		N. A. M.	70,95	83,95
Buck Rogers dt. *	86,95	86,95	On the Road	64,95	
Cadaver	63,95		Pirates	57,95	57,95
Cadaver-The Pay Off	39,95		Railroad Tycoon *	72,95	81,95
Castles		75,95	Red Baron engl.		80,95
Champions of the Raj	60,95	60,95	Red Baron dt.		96,95
Chips Challenge *	57,95	70,95	Return of Medusa *	64,95	70,95
Chuck Yeag. AFT 2.0	64,95	73,95	Revelation	48,95	54,95
Chuck Yeag. Air Combat		77,95	Secret of Monkey Island	73,95	86,95
Command H. Q.		77,95	Shadow Dancer *	55,95	
Crystals of Arborea	60,95	60,95	Shiftrix	57,95	57,95
Cybercon III *	57,95	70,95	Sim City/Populous	70,95	70,95
Das Boot *	73,95	81,95	Sim Earth		88,95
Elite Plus		83,95	Sorcerers		70,95
Elvira Mistr. of the Dark	70,95	90,95	Spirit of Adventure	64,95	70,95
F-15 II Strike Eagle	72,95	77,95	Super Monaco G. P.	60,95	
F-15 II Scenario Disk		40,95	Team Suzuki	57,95	
Genghis Khan *	83,95	83,95	Toki	62,95	
Go	60,95	53,95	Traders *	a. A.	a. A.
Gods	63,95		Transworld	64,95	70,95
Golden Axe	66,95	74,95	Turrican II	60,95	
Great Courts 2	66,95		TV Sports Basketball		25,95
Gunship 2000 *		90,95	UMS II	70,95	83,95
Hard Drivin 2	64,95	70,95	Warlords *	60,95	74,95
Heart of China		81,95	Wing C. Secret Miss. 2		35,95
Hillstreet Blues	63,95		Winzer *	64,95	70,95
Invest	54,95	64,95	Wonderland	73,95	87,95
Jetfighter II		87,95			
Joe Montana Football		81,95			
Lemmings	55,95	73,95			
Links		90,95			
Links Kurs Disk 1-3 je		38,95			
Logical	53,95	60,95			
Loopz	51,95	64,95			
Manchester United Eur.	64,95				

Versand per Post Nachnahme DM 7,50.

Alles aus den Lieferprogrammen von Bomico, Rushware und United Software. Grzywaczewski Datentechnik, Gerickestr. 10, 5860 Iserlohn. Telefon 02374/74112.

Verkaufe für PC: MS-DOS 4.01, Secret of the Monkey Island, Links, Silent Service, Red Baron, Ishido, ATF2, Wing Commander 10-50 DM! Alles komplett! Dirk Schröder, Durchdeich 153 a, 2050 Hamburg 80

PC-Originale: Verk. Pirates (dt. 50 DM). Suche Sim Earth u. Heros Quest 2 sowie Sorcerers get all. Stephan Voss, Hupenkamp 14, 3171 Vordorf, Tel: 05304/4114 ***

IBM-PC!!! Verk. Orig. Monkey 49 DM, Wonderland 69 DM, Countdown 59 DM, Muds 49 DM, t.f.Hour 55 DM, Stormovik 59 DM; Mark Seefelder, Poststr. 11, 8960 Kempten, 0831/17229 (Mo-Fr)

Public-Domain-Software für C64. Alle Bereiche. Ca. 200 Disks vorh. Preise von DM 1,25 - 2,- DM. Liste geg. Rückp. anf. bei: G. Melzer, Holtkottenweg 32, W-4600 Dortmund 16

If you want the newest stuff for your Atari-ST write to: Tel: 02355/1746, Jörg Heyne, Rummenholler Str. 71, 5800 Hagen 1. G.Kreutzer, Ziedlerg. 16/3/2, A-1230 Wien, Tel: 0222/86-27-605

Austria * Atari ST *** Austria** Atari Anwender u. Spielprogramme. Riesengratisliste anfordern bei: G.Kreutzer, Ziedlerg. 16/3/2, A-1230 Wien, Tel: 0222/86-27-605

Oesterreich: Spiele, Spiele, Spiele Massenweise günstige Atari Software abzugeben, schreibt schnell an: G.Kreutzer, Ziedlerg. 16/3/2, A-1230 Wien, Tel: 0222/86-27-605

PC - PC - PC Verkäufe PCOriginalspiele von Stefan Mangerich, 06832/257. Habe Muds, Budo, R.of M., Fatman, M.M. für je 55, Lemmings, S.of M.I., Lings für je 60, Transworld 50 und mehr Spiele, S. Mangerich, Reimsbacher Str. 27, 6645 Beckingen 7

Verkaufe folgende Amiga Originalspiele: Time Runner, Mindbender, onslaught, Stormlord, Ghost'n Goblins, Carrup, Ivanhoe, Yogi's great escape, Dynamite Dux, Super Wonderboy, Vindicator, Conqueror, ohne Anweisung + Karton, Black Camp, Tom + Jerry 2, Highlight II, Box mit Dyer 0.7, Oxxomiam, Startrash + Rock'n Roll komolett! je 30,-, die Box 50,-. R. Somon, PF 180272, 4100 Duisburg 18

Verkaufe für Sega master System: Alien Syndrom, Secret Command, Black Belt, Choplifter, Fantasy Land, Alex Kid, Wonder Boy I u. II, Great Volley Ball, Great Basketball, Great Baseball, Soccer, Great Golf für je 30 DM.-. Tel: 0731/34731 ab 18 Uhr. Michael Raller, Straßbergweg 7, 7900 Ulm

Amiga - Germany - Amiga. Aktuelle und ältere Amiga-Soft günstig abzugeben. Liste auf Disk gegen 2 DM RP bei M. Wegrath, PF 22588, W-1000 Berlin 65

You want the newest Software for your Amiga, Atari ST and Atari XL. Contact us: THE ELITE, F. Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien. "Please write your System"

*****Amiga*** Topaktuelle Software günstig!** ** 48 Stunden Schnellservice ** neueste dt. Anleitungen ** zuverlässig ** regelmäßige Gratisliste ** Th.Beisser, PF 142, A-1140 Wien ***

*****Amiga*** Topaktuelle Software günstig!** ** 48 Stunden Schnellservice ** neueste dt. Anleitungen ** zuverlässig ** regelmäßige Gratisliste ** Th.Beisser, PF 142, A-1140 Wien ***

*****Amiga*** Topaktuelle Software günstig!** ** 48 Stunden Schnellservice ** neueste dt. Anleitungen ** zuverlässig ** regelmäßige Gratisliste ** Th.Beisser, PF 142, A-1140 Wien ***

**** PC-MS-DOS *** Neueste PC-Software** (auch ältere vorhanden) günstig abzugeben. Fordert eine Gratisliste an bei: Th. Beisser, PF 142, A.1140 Wien, Kennwort "PC" *** PC *** MS-DOS ***

**** PC-MS-DOS *** Neueste PC-Software** (auch ältere vorhanden) günstig abzugeben. Fordert eine Gratisliste an bei: Th. Beisser, PF 142, A.1140 Wien, Kennwort "PC" *** PC *** MS-DOS ***

**** PC-MS-DOS *** Neueste PC-Software** (auch ältere vorhanden) günstig abzugeben. Fordert eine Gratisliste an bei: Th. Beisser, PF 142, A.1140 Wien, Kennwort "PC" *** PC *** MS-DOS ***

AMIGA: Zuverlässigkeit und schnelle Erledigung sind für uns selbstverständlich! Außerdem aktuelle Spiele und Super-Service garantiert. C. Ruff, Postfach 586, A-4840 Vöcklabruck.

IBM 5,25: Populous, Tank, Midwinter, Flight o.t.Intr., Gunship, Driller, Legend o.t. Sword, Knights o.t. Sky, Lightspeed, Conqueror, F-16CP, F-19, Bards Tale. Preis n. Vereinbarung. Tel: 06761/7561, St. Schmidt, Rhodlerstr. 16, 6540 Simmern.

C-64 PD-Freaks neue Liste fertig. Alles zum Erstellen eigener Demos, Intros usw. Diskliste für 2 DM RP. Über 600 Disks voll mit PD-Stuff! R. Kairies, Lönsring 15, 2105 Seevetal 2, 100% legal Stuff.

Verkaufe Orig. Programme für PC: Bundesliga Manager DM 40, Word Ch. Boxing Manager DM 40, Budokan DM 50, TV SP Basketball DM 50, Big Bus DM 40, North & South DM 40. Tel: 030/7119107 (ab 14 Uhr)

PD Soft C64 Info gegen 1,50 DM anfordern bei: Jim Nowak, A.d. Klingenberg 18, 2165 Harsefeld.

Verkauf für Amiga: Imperium u. on the Road je 40 DM, Transworld, Ports of Call, Invest u. Harpoon je 30 DM. Tel: 0731/34731 ab 18 Uhr, Michael Roller, Straßburgweg 7, W-7900 Ulm

Verkaufe für Atari ST: Polulous, Zak McKracken, Falcon, Star Command je 35 DM, Bodo u. das Haus je 15 DM. Tel: 0731/34731 ab 18 Uhr, Michael Roller, Straßburgweg 7, W-7900 Ulm

Verkaufe Topgames für Amiga!! Nur Originalspiele. Liste gegen Rückporto bei: Wolfgang Drescher, Jakling 47, A-9433 St. Andrä

Verkaufe PC-Spiele (3,5"/" = Dual) Ultima 6* = 50 DM, Sim Earth = 60 DM, Spellcasting-101 = 50 DM, Cosmic Forge = 60 DM, Lemmings * = 60 DM, Muds = 60 DM (Preise VHB) M. Gammel, Jahnstr. 120, 7120 Bietigheim-Bissingen, 07142/32629

Colorfotos von Amiga-Grafiken? Kein Problem. Ich fertige die KB-Negative für Abzüge bis Posterformat. Staffelpreise. Infos gegen Rückporto bei: U. Drücke, Alter Fischerspfad 10, 2980 Norden 1.

Wir verkaufen ständig topaktuelle Software für Amiga. Ich bin am besten ab 19.00 Uhr erreichbar. Tel: 05732/16852, Michael Richter, Steinbruchstr. 61, W-4972 Löhne 1

We sell the hottest stuff! Call: 05732/16852. The best time to reach me is past 19 o'clock. We promise quick delivery. Amiga, Amiga. Michael Richter, Steinbruchstr. 61, W-4972 Löhne 1

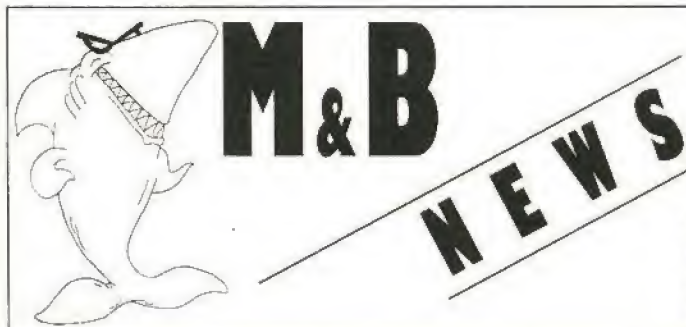
Verk. Originale für PC Lemmings (35 DM), Knight's of the Sky (35 DM), Wing Commander (35 DM), Railroad Tycoon (35 DM). Alles 100% funktionstüchtig. 5 1/4" zusammen nur 120 DM. 05042/151546, Markus Brunner, Am Steinbach 26, 3252 Bad Münster 1

Funder
Computersoftware
R. Duregger
Hotline 02 02/76 39 08

NEUHEITEN	AMI.	ST.
Battle Command	68.-	68.-
Car-Vup!	65.-	65.-
Endlich für Amiga!!!		
Chaos Strikes Back	65.-	65.-
Chuck Yeager	68.-	68.-
Cadaver	67.-	67.-
Elvira		
Mistress Of Dark	76.-*	
Great Courts II	71.-	71.-*
Lemmings!!!	60.-	60.-*
F-16 Mission	52.-	52.-
F19 Stealth	72.-	72.-
M.U.D.S.	68.-	68.-
(tolles, ungewöhnliches Sportgame SUCHTGEFAHR!!!)		
Mig 29	78.-	78.-
Powermonger	72.-	72.-
Powerm. Data Disk	45.-	45.-
Pool Of Radiance	68.-	68.-
Ultima V	75.-	75.-
Secr Of Monkey Island	75.-	75.-
Wonderland	72.-	72.-
Unendliche Geschichte II	68.-	

NEUHEITEN MS-DOS	
Command HQ	80.- C-64 weiter im Programm!!
Battletech II	87.- * = Titel zur Zeit der Druck-
Lightspeed	89.- legung noch nicht lieferbar.
Silent Servis II	79.-
Monkey Island (D)	89.- Alle hier nicht aufgeführ-
Wing Commander	87.- ten Spiele nachfragen!!!
Secr. Mission	39.- Auch Game Boy anfragen!!!
(Zu Wing Comm.)	
Soundblaster	378.- Tetris + Game Boy 159.-

FUNDUR
RUDOLF DUREGGER
KRUPPSTR. 73 - 5600 WUPPERTAL 1
TEL.: 02 02/76 39 08 (24 Uhr)
Versand per Nachnahme oder Vorkasse
VR. Scheck portok. 5,- DM.
Versandkunden können auch mit der Karte zahlen: EUROCARD, AMERICAN EXPRESS, VISA, DINERS CLUB.



GAMEBOY

Nemesis II
Choplifter II
Dulman Busters

PC-ENGINE

PC-Gengin II
Power 11
Cobra II (CD)
SEGA MEGA DRIVE
Alien Storm
Sonic the Hedgehog
Legend of Raiden
Phantastar III

SEGA GAME GEAR

Fantasy Zone Gear
Pat and Patter
Wall of Berlin
SUPER FAMICOM
Super R-Type
Soccer
Battle-Dodge Ball

NEO-GEO-NEWS:

Burning Fight
Ghost Pilot
King of Monster
Blue Journey

Michaela Fuchs

Hard- und Software-Vertrieb
Oberdorfstraße 57 · Postfach
5476 Niederzissen
Tel. 0 26 36/8 01 47 · Fax 0 26 36/69 18
An- und Verkauf von Gebrauchsgütern
Mo.-Fr. 17.00-22.00 Uhr
Sa. 8.00-22.00 Uhr

Weitere Beratung und Informationen telefonisch! Unser Anrufbeantworter steht außerhalb der Geschäftszeiten jederzeit zur Verfügung!! Informationen über demnächst erscheinende **NEWS** bekommt Ihr von unserer **24-HOUR-HOTLINE!!**

Verk. Orig. f. PC LHX 50 DM, Midwinter 40 DM, Populous + Prom. Lands 55 DM, F. C64 S.Car Raser + Turrican je 25 DM. A. Herzog, Brunnenstr. 17, 6749 Birkenhördt.

Biete PD-Soft Wir haben immer die neueste Soft-Katalogdisk kostenlos-Tel: 04461/81657 oder schreibt an Mirko Konopka, Gustav-Heinemann-Str. 11, 2948 Schortens 1 *Atari ST*

Infocom-Textadventures! z.B. Zork 1-3, Wishbringer, Planet Fall, Hitchhiker's Guide... u.a. Jedes Adventure nur 29,90 DM! Tel: 02191/590832 ab 19 Uhr, Michael Klessinger, Feldstr. 26, 5630 Remscheid 11

Verk. Amiga Games Populous, M1 Tank, F-16 Falcon, F-16 Combat, F-19 Stealth, F-29 Retal., 688 Attack, Indy 3 adv., D. Master, Great Courts 2, The Immortal, je Spiel 40 DM, Tel: 07024/54770, Aleksandar Sedlanov, Kapellenstr. 51, 7317 Wendlingen

Verk. Amiga Games Kick Off, Gunship, F-18 Interc., Gravity je 30 DM, Populous-Lands, Tanglewood, The Empire, Wizball, Roller Couster, Mission Elevator je 20 DM Tel: 07024/54770, Aleksandar Sedlanov, Kapellenstr. 51, 7317 Wendlingen

Ob Oldies, ob News, ich habe coole Soft zu coolen Preisen für Euren Amiga. Gratisliste anfordern bei Th. Radatz, Schmiedgasse 3, 6991 Igersheim W.G.

Verkaufe neueste und auch etwas ältere Amiga Soft. Meldet Euch bei Marcel Brassel, Alpstraße 19, CH-9443 Widnau. Infodisk folgt!

Lucasfilm Adventures: Indy 25 DM, Zak 25 DM, Maniac Mansion 25 DM, Monkey Island 35 DM, Stadt der Löwen 35 DM, alle mit orig. Verpackung + Anleitung. Michael Huhn, Heideweg 6, PF 218, O-5073 Erfurt. (alle Games für Amiga)

Du suchst alte und neue Soiele für Deinen C-64? Wir haben sie in rauen Mengen! Laß Dir eine kostenlose Liste auf Disk schicken: G. Hall, PF 36, A-1108 Wien.

Software für Amiga zu Superpreisen! Liste anfordern: Roland Frey, Postfach 42, 8802 Burgoberbach, Tel: 09822/6873

Amiga-Orig.: Space Quest 2 + 3, Hero Quest, L.Larry 2, Logo, Clown O'Mania, Curse of Ra, Keef the Thief, Pool of Radiance, Dragons of Flame, Curse Azure Bonds, Champ of Krynn. Tel: 07133/15794, Günter Kern, Danziger Str. 14, 7107 Nordheim.

Verkaufe günstig neueste Top-Amiga-Software! Liste bei Ralf Köster, PF 537278, 4770 Soest.

Verkaufe Amiga-Originale Kick Off 2 (30), their finest... (50), Das Boot (45). Tel: 05651/40236 nach Stephan fragen. Stephan Geilfus, Hauptstr. 63, W-3444 Wehretal 3

Supersoft - accept no imitations if you wanna have newest stuff for cheap prices (only Amiga). contact us now: Markus Becker, Hauptstr. 47, 5300 Bonn 3. Gratisliste gegen Rückporto. Nur schriftlich!!

Ich verkaufe für den C-64 ein sehr gutes Demo für nur 6 DM incl. Porto, Disk und Verpackung. Schreibt an: F. Die-drich, Marienstr. 29, 3162 Uetze ***C-64***

Verkaufe Amiga-Originale: England Championship Soccer 30 DM, On the Road 40 DM, Manchester United 20 DM, Stefan Kuhmann, Mühlstr. 21, 6907 Nussloch.

Verkaufe Amiga-Originale; PGA Tour Golf 50 DM, Secret of Monkey Island 60 DM, Hill Street Blues 40 DM, On the Road 40 DM, Stefan Kuhmann, Mühlstr. 21, 6907 Nussloch.

AMIGA ORIG.: Monkey Island, Loom, Wonderland, Lemmings, Swiv, Gods, Kings Quest 4, Centurion, Mig 29, Fulcrum, Cadaver, Strike Eagle 2, Larry 2, Turrican 2, Nam, Police Quest 2, Power-monger, Kick Off 2 und 60 andere. Liste gg. 60 PF. Ole Brandenburg, Harriehausen Nr. 30, 3353 Bad Gandersheim.

AMIGA 500 mit 1 MB-RAM, Joysticks, Drucker Star LC-20, 10 Originale, Maus, mausmatte, Literatur, etc., ca. 1390,- (VB), Tel: 05382/4858, Ole Brandenburg, Harriehausen Nr. 30, 3353 Bad Gandersheim.

Write to Mea Culpa: Tony Ante, Put M. Ivanica 5, 57000 Zadar, Yugoslavia! PC * PC

- MEA CULPA - Wir haben die aller-neueste Software für Deinen PC! Tony Ante, Put M. Ivanica 5, 57000 Zadar, Yugoslavia!

Amiga-Time! Ungebrauchte Original-Software. TOKI 58 DM, Elf 59 DM, The Simpsons 59 DM, Test Drive 3 63 DM. Liste 60 Pf RP. H.Koch, Harriehausen Nr. 7, 3353 Bad Gandersheim. Tel: 05382/6106

Amiga-Originale! World Champ. Soccer 35 DM, Awesome 49 DM, OOOps Up 25 DM, Second World 29 DM, Air Supply 25 DM, Hybris 26 DM, Premier Collect II 25 DM, Sorcerer Lord 19 DM, Bermuda Project 19 DM. H.Koch, Harriehausen Nr. 7, 3353 Bad Gandersheim. Tel: 05382/6106

ACHTUNG!!! Einige Fragen: Wie groß ist die Fläche Indiens? Wie lautet das Kürzel Guatemalas, und wieviele Einwohner hat Somalia? Wußtest Du es? Nein?! Na dann ist es Zeit für Länder-Infos. 2080 Infos geben jedem interessierten Commodore 64 Besitzer die Möglichkeit schnell & komfortabel Infos über alle Länder zu bekommen. Zudem befinden sich in dem Programmpaket noch drei weitere Programme: Abkürzungsinfos, Quiz & Editor, der es jedem spielend einfach macht, die Infos des Hauptprgs immer aktuell zu halten. Zudem ist alles auf Papier dokumentiert & eine Garantie liegt ebenso bei. Jetzt mit Gewinnspiel: der 25. & 50. Einsender erhalten zusätzlich ein aktuelles Spiel nach Wahl (Wartezeiten verlängern sich entsprechend!). Also sofort bestellen für 20 DM Vorkasse bei Torben Krößmann, Stormarnring 17, 2056 Glinde

***** New Pc Stuff ***** Von allen inter. und national bekannten Gruppen. Nur die neueste Soft. Noch Abo's frei! Write to: Conrad, Flurstr. 55, 4300 Essen (only Mail)

Amiga + Gameboy verkaufe für Amiga Original Shadow Warriors 60 DM, Oriental Games 60 DM, Neupreis 85 / 90 DM für Gameboy NP je 65 DM Spiderman Burai Fighter D Gargoyles Quest fortres of Frar J. Spiel 50. Th. Imhof, Belchsstr. 16, 7801 Mengen

***** Amiga! Ich habe einfach alles!!!** Tophits und Evergreens. Brandneue Software trifft laufend ein. Viele deutsche Anleitungen!!! Gratisliste anfordern. Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

***** Amiga! Ich habe einfach alles!!!** Tophits und Evergreens. Brandneue Software trifft laufend ein. Viele deutsche Anleitungen!!! Gratisliste anfordern. Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

Amiga!!! Topaktuelle, brandneue Stuff, 100% virusfrei, zuverlässig und schnell, viele deutsche Anleitungen. Gratisliste bei: Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

MEGA TRADE GmbH

Ihr Partner für Video- und Computer-Games

GAMEBOY

GAMEBOY inkl. TETRIS 149,-
BUBBEL BOBBEL 69,-
BURAI FIGHTER 49,-
BURGERS TIME 69,-
CAESERS PALACE 69,-
DRAGONS LAIR 69,-
F-1 RACE 79,-
KUNG FU MASTER 59,-
PUNISHER 59,-
MICKY MOUSE 2 69,-
ROBOCOP 69,-
SPINDS ADVENTURE 59,-

SEGA MEGA

688 ATTACK SUB 89,-
ALIEN STORM 89,-
BATMAN 99,-
PHANTASY STAR 3 109,-
MICKEY MOUSE 69,-
MOONWALKER 59,-
SPIDERMAN 89,-
SHINING IN DARKNESS 89,-
SONIC THE HEDGEHOG 89,-
TURRICAN 89,-
POWER STICK 99,-

AMIGA

CHUCK YEAGERS AFT 2 dt 49,-
F-19 STEALTH FIGHTER dt 69,-
INDY 500 dt 59,-
LEMMINGS dt 59,-
PGA TOUR GOLF dt 59,-
POWERMONGER dt 59,-
RAILROAD TYCOON dt 69,-
F-15 STRIKE EAGLE 2 dt 79,-
SILENT SERVIC 2 dt 79,-
3 D CONSTRUCTION KIT dt 129,-
DELUX PAINT 4 dt 199,-

MS-DOS

BARDS TALE 3 dt 49,-
CHUCK YEAGERS AIR COMBAT dt 69,-
GUNSHIP 2000 e 79,-
JET FIGHTER 2 dt 59,-
INDY 500 dt 59,-
MARIO ANDRETTI dt 59,-
PGA TOUR GOLF dt 59,-
RAILROAD TYCOON dt 79,-
F-19 STEALTH FIGHTER 2 dt 89,-
WING COMMANDER 2 e 89,-
AD-LIP MUSIK-KARTE dt 129,-

**Ladenverkauf und Versand in
7700 Singen · Ekkehardstr. 16a**

0 77 31 / 6 66 34

Ich bestelle folgende Titel:

System: Sega/Mega Nintendo PC-Engine Game Boy IBM Amiga Lynx Game Gear Neo Geo

☐ Bitte senden Sie mir kostenlos den Neuheiten-Katalog.

Name:

Strasse:

Ort:

SOFTWARE MANIACS

»HOTLINE«

DIE SPEZIALISTEN

030/6944862

	PC	Amiga	ST		PC	Amiga	ST
Alcatraz ++	72,95*	67,95*	67,95*	Eye of the Beholder	69,95	67,95	-
Bandit Kings of Anc. China +	84,95	79,95	-	Eye of the Storm	69,95*	67,95*	-
Bards Tale 3 +	69,95	69,95	-	F-14 Tomcat ++	84,95*	-	-
Battle Isle +	69,95*	65,95*	65,95*	F-15 Strike Eagle 2 +	84,95	79,95	79,95
Birds of Prey +	i.V.	i.V.	-	Falcon 3.0 +	84,95*	-	-
Buck Rogers	69,95	69,95	-	Fate - Gates of Dawn ++	84,95*	69,95*	69,95*
Cadaver The Payoff +	-	39,95	39,95	Flight of the Intruder +	84,95	69,95*	69,95*
Castles +	79,95	69,95*	-	Gateway to Savage Frontier	72,95*	67,95*	-
Champions of Krynn +	65,95	65,95	72,95*	Ghengis Khan ++/+	84,95	79,95	-
Chaos Strikes Back ++/+	-	59,95	62,95	Great Courts 2 ++	72,95*	65,95	65,95
Chuck Yeagers Air Combat +	79,95	-	-	Gunship 2000 +	89,95*	-	-
Cruise for a Corps ++	69,95*	65,95*	65,95*	Heart of China	89,95	-	-
Cryptals of Arborea ++	67,95	62,95	62,95	Jeifighter 2	84,95	i.V.	-
Curse of Azure Bonds +	59,95	69,95	72,95	Joe Montana Football	74,95	i.V.	-
Death Knights of Krynn	72,95	67,95	-	Kings Quest 5	89,95	i.V.	i.V.
Die Kathedrale ++	i.V.	i.V.	i.V.	Legend of Faerghail ++	72,95	65,95	65,95
Dragonflight Special Ed. ++	-	59,95	59,95	Lemmings +	79,95	59,95	59,95
Dragonmaster ++	94,95*	62,95	62,95	MI Tank Platoon +	84,95	72,95	72,95

+ mit deutscher Anleitung o. Kurzanleitung
++ Programm komplett Deutsch

Joysticks & Hintbooks !!

! Neu im Programm CDTV Lynx ★ Mega Drive ★ NES ★ Game Boy ★ Game Gear ★ Master System ★

	PC	Amiga	ST		PC	Amiga	ST
Mario Andretti Racing +	69,95	69,95*	-	Space Quest 4	89,95	i.V.	i.V.
Midwinter 2 ++	84,95*	79,95*	79,95	Spirit of Adventure ++	72,95	69,95	69,95
Might & Magic 3	84,95*	-	-	Their Finest Hour 1 +	72,95	69,95	69,95
Monkey Island (dt.) ++	79,95	69,95	69,95	Their Finest Hour 1 Mission 1	34,95*	-	-
Pool of Darkness	69,95*	67,95*	-	Their Finest Hour 2	79,95*	-	-
Pirates +	59,95	59,95	59,95	Timequest	74,95*	-	-
Pool of Radiance +	64,95	64,95	64,95*	TV Sports Baseball +	79,95*	69,95*	-
Powermancer Data Disk +	-	39,95*	39,95*	TV Sports Rollerblades +	79,95*	69,95*	-
Quest for Glory 2 (Sierra)	89,95	89,95	89,95*	Ultima 5	72,95	72,95	72,95
Railroad Tycoon ++/+/+/+	82,95	79,95	79,95*	Ultima 6 +	79,95	79,95*	-
R.B.I. Baseball 2 +	72,95	69,95	69,95	Ultima W1 Savage Empire +	79,95	-	-
Red Baron ++	99,95	i.V.	-	Ultima W2 Martian Dreams +	89,95	-	-
Rings of Medusa 2 ++	72,95*	65,95*	65,95*	Warlords	69,95	65,95	-
Secret of the Silver Blades	65,95	65,95	65,95*	Wing Commander 1 +	79,95	79,95*	-
Silent Service 2 +	79,95	79,95*	79,95*	Wing Com. Sec. Mission 1 o 2	39,95	-	-
SimCity Architecture 1 o 2 +	39,95	39,95	39,95*	Wing Commander 2 +	89,95*	-	-
Sim Earth ++	89,95	89,95*	89,95*	Wizard ++	72,95*	67,95*	67,95*
Soundblaster +	350,-	-	-	Wizardry 6 - Bane o Cosmic E	79,95	79,95	-

Über 600 lieferbare Spiele !!

Heute Bestellt Gestern geliefert ?

Die Preise sind Versandpreise, Ladenpreise variieren, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Bis 100 DM Bestellwert berechnen wir 8,50 DM Versandkosten, bis 200 DM: 6,50 DM, bis 300 DM: 4,50 DM, bis 400 DM: 2,50 DM, darüber ist der ganze Spaß umsonst. Express kostet 5,50 DM mehr, Sicherheitskarton +3 DM, Diskettenkassette +3 DM, Vorkasse -2,50 DM. Unsere Hotline ist 24 Std. täglich und 7 Tage die Woche für Euch geschaltet. Live erreicht Ihr uns Montag- Freitag 11-20 Uhr. Quitt für die Wissenslust besonders, versucht auch außerhalb der Zeiten o am Wochenende. Mit Sternchen gekennzeichnete Games waren b Anzeigenschub (I.R.) noch nicht lieferbar, sind aber inzwischen oft erhältlich. Seid Ihr in Berlin, könnt Ihr Games auch (bitte anrufen) abholen. Inhaber: Gerd Hiding, Pyls GbR

Amiga!!! Topaktuelle, brandneue Stuff, 100% virusfrei, zuverlässig und schnell, viele deutsche Anleitungen. Gratisliste bei: Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

***** Amiga *** Topaktuelle Soft, OIdies, sowie auch neuestes.** Alle deutschen Anleitungen. Gratisliste anfordern bei: ***Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien ***

***** Amiga *** Topaktuelle Soft, OIdies, sowie auch neuestes.** Alle deutschen Anleitungen. Gratisliste anfordern bei: ***Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien ***

C-64 PD-Freaks, neue Liste fertig Alles zum Erstellen eigener Demos, Intros usw. Diskliste für 2 DM RP. R. Kairies, Lönsring 15, W-2105 Seefeld 2, Legal Stuff!

PC-Software z.B. Railroad Tycoon, Silent Service 2! Superpreise. Liste: Tel: 09822/6873, Roland Frey, Postfach 42, 8802 Burgoberbach.

Software für Mega-Drive: Strider, Thunderforce II, Originalverpackt, Preis VHB, Ab 18 Uhr Tel: 07222/20403, Lampert Thomas, Nelkenstr. 14, W-7550 Rastatt

C64 PD-Packs für nur je 20 DM!!! Spiele-, Demo-, Diskmag-, Anwender-Pack 1 + 2, jeweils 20 Diskseiten VK + 3 DM / NN + 5,50 DM. Jan-Ole Romann, Lenschower Weg 26, 2400 Lübeck.

C64 PD-Soft für nur 1 DM je Diskseite. Katalog gegen 1 DM RP oder Test-Pack (20 Diskseiten für 20 DM (VK) / 23 DM (NN). Jan-Ole Romann, Lenschower Weg 26, 2400 Lübeck.

*** Amiga* Verkäufe Orig. zu günstigen Preisen.** Von Sport bis Action ist alles dabei. (z.B. Speedball 2, Kick Off 2) Liste anfordern (natürlich kostenlos) bei Frank Effe, Hauptstr. 200, 3180 Wolfsburg 32

Stop here! Denn ich habe über 200 Codes, Lösungen, Anleitungen und Cheats zu Superpreisen, write me at: C. Dahl, Feldstr. 53, 2120 Lüneburg. 1 DM Rückporto beilegen. Write or die - be fast

Na endlich ist sie da: Die neue Tips, Tricks u. Cheat Liste für den Amiga. Mit über 750 Tips, Tricks und Cheats für nur 10 DM. 10 DM an: C. Dahl, Feldstr. 53, 2120 Lüneburg.

6891939 Bytes Atari ST PD Soft Verteilt auf 12 Disks. Zum Superpreis von 35 DM. (Mit Porto) Write me at: C. Dahl, Feldstr. 53, 2120 Lüneburg. Kennwort: PD-Soft. and don't forget: write or die

Achtung Amiga-User! Wenn Ihr die neueste Soft und deutsche Anleitungen braucht, fordert Liste an. Schreibt an: Robert Tremel, PF 14, A-1165 Wien.

Achtung PC-Fans! Braucht Ihr die neuesten Spiele? Fordert Liste von R. Tremel, PF 44, A-1165 Wien. Auch jede Menge deutsche Anleitungen vorhanden.

***** Amiga! Ich habe einfach alles!!!** Tophits und Evergreens. Brandneue Software trifft laufend ein. Viele deutsche Anleitungen!!! Gratisliste anfordern. Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

***** Amiga *** Topaktuelle Soft, OIdies, sowie auch neuestes.** Alle deutschen Anleitungen. Gratisliste anfordern bei: ***Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien ***

Amiga!!! Topaktuelle, brandneue Stuff, 100% virusfrei, zuverlässig und schnell, viele deutsche Anleitungen. Gratisliste bei: Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

!!! AMIGA !!! Willst Du Starkes? Willst Du das Beste? Habe alles!! Deutsche Anleitungen und Software. Gratisliste anfordern. Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

Bei mir könnt Ihr noch das Suchtspiel Moon Patrol bestellen (Test 8/9/91, S. 112). Für nur 10 DM + Porto. Nur für C-64 Disk. Tel: 05541/31941 Bastian Pessel, Koppenrodt 6, W-3510 Hann. Münden 1.

C-64-Besitzer und frustriert? Ehe Du Dir einen Amiga kaufst, laß Dir lieber erst unsere Listendisk schicken! Mit haufenweise alten und neuen 64er Hits! Scheib an G. Hall, Postfach 36, A-1108 Wien.

Amiga Topgames zu verk. z.B. Buffalo Bill's R.G. (35 DM), Turrican (30 DM), Rocket Ranger (25 DM), Blood Money (25 DM), Speedball (25 DM), usw., Michael Harth, Ludwigstr. 45, 8763 Klingenberg

PC-Verkäufe: Ports of Call 45,-, Lost Patrol 45,-, Space Ace 50,-, Might and Magic 2 40,-, Times of Lore 20,-, Michael Baier, Hauptstr. 30, 9552 Hoechststadt/Aisch.

Amiga Org. Might & Magic 2 + Lösung 40,-, Legend of Faerghail, Imperium je 30,-, zzgl. Versandkosten, Volker Kunkel, Baronscheidstr. 18, 4650 Gelsenkirchen.

Monopoly - das Brettspiel endlich in einer Klasse-Umsetzung für Amiga, m. Supergrafik, clevere Comp-Gegner, schnell, etc. M. Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Nur 10 DM plus Porto.

Glücksrad!! Spielen Sie das SAT-1 Spiel zu Hause + gewinnen Sie! Supergrafik, Sprachumsg., begr. editierbar. M. Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Preis: 10 DM plus Porto! Only Amiga..

Erarum Humanum Est Aber nicht mit dieser erstklassigen Amiga Grammatik -Vok. Trainer! Für div. Sprachen geeignet (Voreinst.: Latein) M. Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Nur 10 DM plus Porto

Super Demomaker für Amiga mit vielen Funktionen (Soundtr.-Mod. IFF-Grafiken laden, massig Effekte, etc.) Nur 10 DM plus Porto: M. Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. S. auch and. Annc.

Amiga Creating System "Succero-Su-bito" - Alles Notwendige für jeden User auf 5 randv. Disks nur 29,90 DM. M. Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Incl. Menu, Boot- + Demomaker, Diskbase, Ectremcopy, etc.

Acari ST, Amiga und PC. Habe immer die neueste Software. Gratisinfo anfordern bei Erik Volkmann, 1120 Wien, Aichholzgasse 30/3/32

Atari ST, Amiga und PC. Habe immer die neueste Software. Gratisinfo anfordern bei Erik Volkmann, 1120 Wien, Aichholzgasse 30/3/32

Software, alt + neu, für den C64 bekommst Du bei: Batman, Josef Preindel, PF 20, A-8019 Graz... Schick 3 DM und Du bekommst die komplette Liste auf Disk, schreibe mir noch heute!!!

Software, alt + neu, für den C64 bekommst Du bei: Batman, Josef Preindel, PF 20, A-8019 Graz... Schick 3 DM und Du bekommst die komplette Liste auf Disk, schreibe mir noch heute!!!

Software, alt + neu, für den C64 bekommst Du bei: Batman, Josef Preindel, PF 20, A-8019 Graz... Schick 3 DM und Du bekommst die komplette Liste auf Disk, schreibe mir noch heute!!!

Verk. Strategiesimulationen und Wirtschaftsspiele für Amiga/C64 (z.B. DAK, Warlord, Sterne wie Staub, uvm)! Info + Katalog kostenl. bei: ROM, Michael Rüttinger, Zerkabelhofstr. 93, 8500 Nürnberg 30

Verkaufe wg. Systemwechsel C-64 Software, Disk u. Tape sowie Bücher. Liste bei Hans-Hermann Schmitz, Metzgerstr. 20, 4100 Duisburg 12.

Suche Tauschpartner für C-64!! Habe immer die neuesten Spiele!!!Schreibt an: Dennis Plagge, Hollingen 14 a, 4407 Emsdetten. 100% Rückantwort.

Verkaufe Komplettlösung für Zak McKracken und Maniac Mansion. Natürlich kompl. dt. Schickt nur 10 DM an Christian Dannecker, Friedrich-Ebert-Str. 22, 7710 Donaueschingen.

! ACHTUNG !

- Es ist uns nicht mehr möglich, Erotik-Soft oder andere pornographische Games hier im Kleinanzeigenteil zu veröffentlichen
- Das Herstellen, Anbieten und Verkaufen von Raubkopien verstößt gegen das Urheberrecht und kann straf- bzw. zivilrechtlich verfolgt werden
- Wir bitten um vollständige Adressangaben in Ihren Kleinanzeigen
- Anzeigen mit PLK-Nr. werden aus rechtlichen Gründen nicht abgedruckt
- Anzeigen, die auf widerrechtlich betriebenes Glücksspiel hinweisen, dürfen nicht mehr abgedruckt werden

Wir bitten um Ihr Verständnis

! ACHTUNG !

Softworld

AMIGA-CDTV DM 1598.-

MACINTOSH

NEC PC-Engine mit 3 Spielen DM 340.-

SEGA Game Gear DM 299.-

SEGA Mega Drive DM 299.-

NINTENDO Gameboy DM 149.-

NINTENDO Superfamicom ab DM 459.-

MS-DOS Amiga Atari-ST

Hey Fred! Diese niedrigen Preise sind sehr verdächtig!!

Versand per NN oder Vorkasse plus 8,- Versandkosten (Inland).
Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12,- DM Versandkosten.

Versandzentrale und Laden: Peter-Henlein-Str. 73, 8500 Nürnberg 40,
Telefax: 0911/447662

0911/437474 Inh. J. Osuna/M. Wallnig

You want the newest Software for your Amiga, Atari ST. Contact us: THE ELITE, F. Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien. "Please write your System"

Amiga Abos! Verkaufe allerneueste Modemware!! Supergünstig und diskret! Anruf lohnt sich: 05271/38367!! ab 18 Uhr online, Thomas Claasen, Buchenweg 6, 3477 Marienmünster.

**** C-64 ** C-64 **** Habe neueste Soft! z.B. Elvira, Turrican I, Gremlins II, Lotzs, Robocop II, usw. Liste anfordern bei: T. Franke, Birkhahnweg 19, 3500 Kassel, West-Germany. 100% Antwort. *** C-64 ***

Amiga PD! Verkaufe gute PD Soft! Disk schon ab 2 DM. Diskette im Preis enthalten. Fordert Liste an: Suche auch günstige Gameboy-Module. Jens Borchers, Dorfstr. 31, 3051 Wölpinghausen.

Amiga Orig. Indy 3 Adv. 49, Monkey Island 49, Stunt Car Racer 49, Kick Off Sonic Boom The Tanks je 39. Alles zusammen 229. Sie sparen 50 DM. 04539/292 nach Matthias fragen. M. Filter, Dorfstr. 36, 2061 Westerau.

Verkaufe für IBM: Larry 2 + 3, Goldrush, Budokan, Ski or die, PGA Golf für je 40 DM oder tausche gegen PC-Engine HU-Cards. 06105/41144. Christian Fauner, Hoherodskopfsw. 18, 6082 Wall-dorf. Kaufe auch Cards.

Amiga: Railroad Tycoon, Lemmings, Brat, Elvira, Chuck Rock, Larry, Toki und andere für 25 DM! Originale + Anleitung. Viele Restposten. Gegen 1 DM gibt's eine 6-Seiten-Liste! Ole Brandenburg, Harriehausen Nr. 30, 3353 Bad Gandersheim.

PC und C-64 verkaufe ich folgende Games an. Für PC: Berlin 1948, Transworld, Bundesliga Manager. Für C-64: Pirates, Northsea Inferno, Football Manager für je 35 DM. Nur Originale. Jochen Klein, Burgfeldring 3, 8856 Harburg.

Wollt Ihr günstige Software für Euren Amiga haben dann müßt Ihr unter der Nummer 0231/733286 nach einer Gratisliste fragen. S. Morgen, Schneiderstr. 91, 4600 Dortmund 50

Verkaufe für je 5 DM flg. C64 Programme: Eishockeymanager, Aktienmanager, Fußball WM-Manager, Fußball-Ballstarmanager, Spiel des Wissens (no Raubsoft) an: Frank Kury, Blasiwald 8, 7808 Waldkirch 2.

Public-Domain für den CPC 6128 u. Atari ST. Liste gegen 1 DM in VM. Rainer Christiansen, Dr. Todsenstr. 4, 2390 Flensburg.

You want the newest Software for your amiga, Atari ST. Contact us: THE ELITE, F. Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien. "Please write your System"

LIFETIMES PRÄSENTIERT: ON THE ROAD

Nach WALL STREET WIZARD liegt mit ON THE ROAD endlich die nächste Wirtschaftssimulation aus dem Hause LIFETIMES vor. Nehmen Sie teil am Speditionsgeschäft der 90'er Jahre in Europa.

Telefon, Funkgerät und Computer stehen in Ihrem Büro bereit. Ihre Traum-Trucks ordern Sie nach Wahl. - Und los geht's! Nicht der größte und schönste Truck, sondern wirtschaftliches Handeln, eine ausgeklügelte Strategie und ein Gespür für lukrative Aufträge werden Sie zum "TRUCKER DES JAHRES" machen!



Erhältlich für Atari ST (SW & Color, DS-Disk), Amiga, PC (CGA-EGA-, Hercules - Grafik, wahlweise 3,5", oder 5,25", Maus erforderlich). Jeweils ab 512 kB RAM.

Erhältlich im gut sortierten Fachhandel; unverbindl. Preisempfehlung **DM 89,95** oder bei EXPERT-SOFTWARE, J. Walkowiak, Pestalozzistraße 6, 4350 Recklinghausen; zuzüglich DM 6,00 Versandkosten.

... kostenloser Katalog auf Anfrage ... Händleranfragen erwünscht ...

TELEFON: 0 23 61 / 3 62 67

TELEFAX: 0 23 61 / 65 27 44

BTX: 02361373214

MAILBOX: 0 23 61 / 37 32 14

***Amiga * Amiga * Amiga * Amiga ***
Habe Top-aktuelle Software!! Gratisliste anfordern bei: Commander Cross, Thomas Eckel, mathildenhütte 19, 3388 Bad Harzburg 1

***** Amiga *** Amiga *** Zuverlässiges 48 Stundenservice!!** Alle sagen es - aber bei mir kriegst Du alles was es an Software und Anleitungen gibt! Gratisliste heute anfordern, morgen hast Du sie * per Express * und bestellst bei: Ronald Hastik, PF 20, A-1166 Wien.

***** Amigamania ***** von alt bis neu-est! Software und dt. Anleitungen!! Ich bin *Nicht* die "1. Internationale Adresse", habe trotzdem alles, was es am Makt so gibt! 48 Stunden Service, also heute noch Gratisliste anfordern bei: Ronald Hastik, PF 20, A-1166 Wien.

***** Alles zu haben ist nicht unmöglich***** amiga-Software und Anleitungen kannst du schon in 2 Tagen bestellen! Gratisliste kommt per Express!! Bei: Ronald Hastik, PF 20, A-1166 Wien.

***** Amiga-Software ***** Anleitungen
*** Neu * Alt * heiß * crazy * heavy * alles bei mir zu haben * Aber schreiben müsst, das ist klar, schon Ihr! Gratisliste!! Ronald Hastik, PF 20, A-1166 Wien.

***** Amiga-Software ***** Anleitungen
*** Schon auf dem Markt?!? Du willst es? Ich habe alles neue und alte!! Warte nicht länger! Gratisliste anfordern! Bei: Ronald Hastik, PF 20, A-1166 Wien.

***** Amiga *** Amiga *** Zuverlässiges 48 Stundenservice!!** Alle sagen es - aber bei mir kriegst Du alles was es an Software und Anleitungen gibt! Gratisliste heute anfordern, morgen hast Du sie * per Express * und bestellst bei: Ronald Hastik, PF 20, A-1166 Wien.

***** Amigamania ***** von alt bis neu-est! Software und dt. Anleitungen!! Ich bin *Nicht* die "1. Internationale Adresse", habe trotzdem alles, was es am Makt so gibt! 48 Stunden Service, also heute noch Gratisliste anfordern bei: Ronald Hastik, PF 20, A-1166 Wien.

***** Alles zu haben ist nicht unmöglich***** amiga-Software und Anleitungen kannst du schon in 2 Tagen bestellen! Gratisliste kommt per Express!! Bei: Ronald Hastik, PF 20, A-1166 Wien.

***** Amiga-Software ***** Anleitungen
*** Neu * Alt * heiß * crazy * heavy * alles bei mir zu haben * Aber schreiben müsst, das ist klar, schon Ihr! Gratisliste!! Ronald Hastik, PF 20, A-1166 Wien.

***** Amiga-Software ***** Anleitungen
*** Schon auf dem Markt?!? Du willst es? Ich habe alles neue und alte!! Warte nicht länger! Gratisliste anfordern! Bei: Ronald Hastik, PF 20, A-1166 Wien.

Hallo Amiga Fan! Habe einfach alles, was Dein Herz begehrt. Von Tophits bis Evergreens!! Gratisliste anfordern!!! Johann Graf, PF 61, A-1053 Wien.

Hallo Amiga Fan! Habe einfach alles, was Dein Herz begehrt. Von Tophits bis Evergreens!! Gratisliste anfordern!!! Johann Graf, PF 61, A-1053 Wien.

Hallo Amiga Fan! Habe einfach alles, was Dein Herz begehrt. Von Tophits bis Evergreens!! Gratisliste anfordern!!! Johann Graf, PF 61, A-1053 Wien.

Soft-EXPRESS

Direktversand Monika Preil
Postfach 2070, 5407 Boppard

Bestell-Tel.: 06742 / 60233
Bestell-Fax: 06742 / 6754

Amiga + Atari ST	AM	ST
Alcatraz	75,-	75,-
Antares 1 MB	70,-	-
Betrayal	79,-	79,-
Blue Max	80,-	-
Chips Challenge	69,-	69,-
3 D Construction Kid	139,-	139,-
Elvira	79,-	79,-
Empire Galactic	79,-	79,-
Exiler	69,-	69,-
F 19	79,-	79,-
F 29 Retaliator	69,-	69,-
Ishido	84,-	-
Kings Quest 3	89,-	-
Kings Quest 4 (IMB)	99,-	-
Larry 3	99,-	-
M 1 Tank Platoon	-	84,-
Maupiti Islands	79,-	79,-
Mig 29 Fulcrum	80,-	80,-
Muds	75,-	-
Nam "Vietnam"	79,-	79,-
On the Road	75,-	-
Railroad Tycoon	85,-	-
Red Baron	-	a. Anfrage
Space Quest 3 (IMB)	99,-	-
Spirit of Adventure	69,-	69,-
Sporting Gold	64,-	64,-
Stellar 7	69,-	-
Turrican II	69,-	69,-
Test Drive II	70,-	70,-
Winzer	69,-	69,-
World Champion Soccer	69,-	69,-
Super Monaco Grand Prix	79,-	-
UM S II	79,-	79,-
C64	Disk.	Cass.
Battle Command	40,-	29,-
3 D Construction Kid	79,-	65,-
Elvira	55,-	-
F 16 Combat Pilot	59,-	45,-
Flight Sim. II	89,-	-
Gremlins II	45,-	34,-
Heroes (Sam.)	54,-	40,-
Lotus Esprit T. C.	45,-	39,-
North & South	40,-	34,-
Op. Thunderbolt	45,-	-
Project Prometheus	44,-	-
Return to Medusa	49,-	-
Sim City	49,-	-
Spirit of Adventure	45,-	-
Transworld	49,-	-
Turrican II	49,-	39,-
Ultima VI	69,-	-
Winzer	44,-	-
IBM PC/AT		
3 D Construction Kid	139,-	
Battle Command	79,-	
Empire Galactic	75,-	
Eye of the Beholder	85,-	
F 29 Retaliator	84,-	
Hard Drivin II	85,-	
Heart of China	99,-	
Klax	75,-	
Lost Patrol	79,-	
Mig 29	80,-	
LHX Attack Chopper	99,-	
Sim Earth	89,-	
Spirit of Adventure	79,-	
Wing Commander (VGA)	94,-	
Silent Service II	94,-	
F 19	99,-	
Monkey Islands (VGA)	89,-	
A. T. P.	109,-	
Larry III	89,-	
Railroad Tycoon	89,-	
Red Baron	99,-	

MR - Soft**Hier spielt der Chef selbst !**

AMIGA	ATARI ST	PC / AT
3D Construction Kit 123,90	3D Construction Kit 94,90	3D Construction Kit 123,90
Bandit Kings 86,90	Alcatraz * 65,90	Bandit Kings 86,90
Castles 80,90	Atomino 58,90	Chuck Yeagers Air Com. 86,90
Eye of the Beholder 70,90	Chaos strikes back 61,90	Eye of the Beholder 79,90
F 15 Strike Eagle II 80,90	Crystals of Arborea * 61,90	F 15 Strike Eagle II 80,90
Lotus Esprit 61,90	Dungeon Master 61,90	F 29 Retaliator 71,90
Metal Masters 61,90	Elvira kompl. dt. 71,90	Gunship 2000 * 93,90
Midwinter II 71,90	Emlyn Hughes Arc. 51,90	Jet Fighter II 94,90
Railroad Tycoon 80,90	F 15 Strike Eagle II * 80,90	Links 93,90
Return of Medusa 65,90	Gods 70,90	Monkey Islands VGA kompl. dt. 94,90
Spirit of Adventure 65,90	Lemmings 58,90	Secret Weapon o.t. Luftw. *
Team-Yankee 71,90	Maupiti Island 65,90	Sim Earth dt. 94,90
Turrican II 63,90	Midwinter II 71,90	Wing Commander II *
Vroom * 65,90	Pirates 58,90	Soundblaster Neue Vers. 389,00

* = wird erwartet * Versandkosten DM 9,- * Irrtum und Preisänderungen vorbehalten

Ständig Neuerscheinungen, bitte nachfragen**Tel.: (0 60 74) 9 84 82 Fax.: (06074) 9 53 47**

Mo.-Fr.: von 10.00-19.00 Sa.: 14.00-19.00

* Michael Reimer * Brandenburger Str. 1 * 6074 Rödermark

Hallo Amiga Fan! Habe einfach alles, was Dein Herz begehrt. Von Tophits bis Evergreens!!
Gratisliste anfordern!!! Johann Graf, PF 61, A-1053 Wien.

PC - PC - PC N. Lelink/Storm, BP 27, L-3801 Schiff. / Luxembourg. VGA - Soundblaster - ADLIP - Roland

PC - PC - PC Games * Anwender * Games * Anwender * Games * Lelink / Storm, PB 27, L-3801 Schiff. MS-DOS * Unix * Windows * OS/2 * Gem * Geo

PC - Games - PC - Games N. Lelink/Storm, BP 27, L-3801 Schiff. / Luxembourg. Action - Adventure - Strategie

PD-Soft für C64/C128/CPM! Schnell und superpreiswert! Info bei: A. Czo-ber, Postfach 51, W-3532 Borgent-reich.

PD-Soft für C64/C128/CPM! Schnell und superpreiswert! Info bei: A. Czo-ber, Postfach 51, W-3532 Borgent-reich.

PD-Soft für C64/C128/CPM! Schnell und superpreiswert! Info bei: A. Czo-ber, Postfach 51, W-3532 Borgent-reich.

**** PC-MS-DOS *** Neueste PC-Soft-ware** (auch ältere vorhanden)) günstig abzugeben. Fordert eine Gratisliste an bei: Th. Beisser, PF 142, A.1140 Wien, Kennwort "PC" *** PC *** MS-DOS ***

**** PC-MS-DOS *** Neueste PC-Soft-ware** (auch ältere vorhanden)) günstig abzugeben. Fordert eine Gratisliste an bei: Th. Beisser, PF 142, A.1140 Wien, Kennwort "PC" *** PC *** MS-DOS ***

**** PC-MS-DOS *** Neueste PC-Soft-ware** (auch ältere vorhanden)) günstig abzugeben. Fordert eine Gratisliste an bei: Th. Beisser, PF 142, A.1140 Wien, Kennwort "PC" *** PC *** MS-DOS ***

**** PC-MS-DOS *** Neueste PC-Soft-ware** (auch ältere vorhanden)) günstig abzugeben. Fordert eine Gratisliste an bei: Th. Beisser, PF 142, A.1140 Wien, Kennwort "PC" *** PC *** MS-DOS ***

*****Amiga*** Topaktuelle Software günstig!** ** 48 Stunden Schnellservice ** neueste dt. Anleitungen ** zuverlässig ** regelmäßige Gratisliste ** Th.Beisser, PF 142, A-1140 Wien ***

*****Amiga*** Topaktuelle Software günstig!** ** 48 Stunden Schnellservice ** neueste dt. Anleitungen ** zuverlässig ** regelmäßige Gratisliste ** Th.Beisser, PF 142, A-1140 Wien ***

*****Amiga*** Topaktuelle Software günstig!** ** 48 Stunden Schnellservice ** neueste dt. Anleitungen ** zuverlässig ** regelmäßige Gratisliste ** Th.Beisser, PF 142, A-1140 Wien ***

*****Amiga*** Topaktuelle Software günstig!** ** 48 Stunden Schnellservice ** neueste dt. Anleitungen ** zuverlässig ** regelmäßige Gratisliste ** Th.Beisser, PF 142, A-1140 Wien ***

Verschenke Software C64/PC 128/Amiga Keine Raubkopien Info gegen 1 DM in Briefmarken Th. Brandl. Postfach 1221/04, W-9418 Teublitz

Verkaufe für PC: SQ4: 70, LL3: 55, VFO: 40, KQ1-3: 20, KQ4: 60, Falcon AT: 55, TD2: 40, TD3: 45, Powerdrome: 40, Great Courts: 40, GW-Basic-Buch: 45, PGA+ Oil Imp: 45 (zus.) Tel: 06142/52583, Thorsten Weber, Sauerbruchstr. 10, 6090 Rüsselsheim

Starglider 2 10 DM, Wrath of Demon 19 DM, Maupiti Island 39 DM, X-Copy prof. + Hardware 59 DM, Face the Music 78 DM, Deluxe Music 120 DM, Turboprint Prof. 149 DM, Chaos 59 DM, Pow. Packer 20 DM 0911/6880092, Roland Altschäffel, Gerasmühlerstr. 21, 8504 Stein.

Chaos str. back 59 DM, Elvira 69 DM, Captive 39 DM, Oper. Stealth 39 DM, Monkey Island 69 DM, Gods 59 DM, Turrican2 49 DM, Space Quest 3 69 DM, JamesPond 39 DM, Xenon2 29 DM, Tom + Ghost 29 DM - 0911/6880092, Roland Altschäffel, Gerasmühlerstr. 21, 8504 Stein.

MS-DOS, PC-Spiele und Anwender Günstig abzugeben. Info bei J. Müller, Sandleiteng. 9-13/6/4, 1160 Wien, Austria (Tel: 0222-46-59-033)

Die Komplettlösung zu dem Spiel De-ath Knights of Krynn gibt es schon!! 10 DM und sie ist Euch. Malte Geuting, Romerstr. 4, 5913 Tawern, Tel: 06501/13086

A500! Energy! Wir brauchen nur 1 An-zeige, denn wer unsere Megatrainer kennt und auch Modemtrading der weiss wohin er schreiben muß! Nämlich an Dimple/Energy, James Dillinger, PO Box 40, A-8041 Graz *be fast*

IBM * IBM * You want the hottest stuff? Then contact me now!!! Write to: Shooter, Ingo Bergen, Postfach 1601, 4050 Mönchengladbach 1. But hurry up.

C-64: Die Brotdose strikes back. Wir haben alles von alt bis brandneu, jede Menge Anleitungen vorhanden. Fordert Liste von Robert Tremel, PF 44, A-1165 Wien.

Atari-ST: Neueste Soft und Anwender, viele Anleitungen. Fordert Gratis-Info von Robert Tremel, PF 99, A.1183 Wien.

An alle PD-Freaks!!! Falls Ihr PD für Eu-ren C-64 sucht seid Ihr hier richtig. Jens Neumann, Beuneweg 21, 6108 Gräfen-hausen. Liste auf Papier 1 DM o. auf Disc 2,50

Verkaufe NEC PC-Engine PAL/RGB, mit Color-Booster, XE-1 pro Joyst. mit eingeb. 4-Player-Adapt., 3 Joypads, 41 Spiele, VB DM 725,-, Tel: 0531/45280 M. Klunker, Gördelingerstr. 18/19, 3300 Braunschweig.

Verk. Orig. Spiele für Amiga! Turrican I 30 DM, Turrican II 35 DM. Tel: 0711/446242, Robert Verlant. nach 18 Uhr. T. Lakodi, Paprikastr. 62, 7000 Stuttgart 75

Software für Atari ST zu Superpreisen z.B. Great Courts II 40 DM, Their Finest Hour 45 DM. Liste: Tel: 04822/6873, Roland Frey, Postfach 42, 8802 Burgoberbach.

***IBM/PC * Comp. * Get the newest Software** for your PC's only VGA/EGA, most stuff supports ADLIP or Soundblaster. We only copy to HD-Disks. call 08431/40959 now. Klaus Peter, Birkenweg 18. 8070 Ingolstadt.

**** Amiga / IBM-PC * Everyday newest Software** for ya computer! Only Mo-dem-Stuff!!! Take ya phone and call 08431/40959. IBM/PC only VGA/EGA and 1.2 MB Disk, Klaus Peter, Birkenweg 17, 8070 Ingolstadt.

Energy Austria! For new A500 Stuff write to James Dillinger, PO Box 40, A-8041 Graz. Energy. Modem-trading!!! Forget the other gecks!!!

Verkaufe und tausche PD-Soft für den C-64. Liste auf Papier gibt's gegen 1 DM auf Disc gegen 2,50 DM von: Jens Neumann, Beuneweg 21, 6108 Gräfen-hausen. Only PD!!!

C64 Systemauflösung! Spiele / Leer-disk / Zubehör / Zeitschr. Info gg 2,- DM Rückp. von: B. Schulze, Ratsseite 110, O-9344 Pöbershau (Ost bevor-zugt!)

Amiga Schweiz!!! Verkaufe neueste Amigsoftware! Gratisliste bei: Patrick Roth, Burghofstr. 24, 8157 Dielsdorf (auch MS-DOS Software an gleicher Adressel)

Wir verkaufen für den C-64 ein selbst-gestaltetes Demo incl. Disk, Porto und Verpackung für nur 6 DM. Schreibt uns: IDG, Frank Diedrich, Marienstr. 20, 3162 Uetze *C-64

Suche Software

Suche Orig. f. Amiga: Hollywood Poker Pro, Teenage Queen, Sorcer Ers. G.A.T. Girls, Larry II, Transworld, Elvira, Ghengis Khan, Space Quest IV, Leather Goo-desses, Transatlantic, 07154/22793 ab 18h, Hardy Grupe, Lessingstr. 21, 7014 Kornwestheim

Suche Software aller Art für Amiga 500 Liste an: Roland Sangl, Gambacher Str. 15, W-6308 Butzbach 4

Viren gesucht!! Alle die es gibt. Habt Ihr auf Eurem Amiga einen Virus? Bra-vo!! Ich benötige ihn für einen Virenkil-ler, den ich entwerfen will! Über den Preis werden wir einig. André: 09865/418, A.Weinmann, Taubertzell 6, 6801 Adelschhofen

50 DM bar auf die Hand!!!! Der mir das beste Amiga-Sound-Prg. sendet, be-kommt sie Mega-%ig *Hubert Groess-wang, Kastensteinweg 2, 8242 Bi-schofswiesen * tausche auch.

50 DM !!!(west) für denjenigen, der mir das beste Amiga-Prg. sendet (auch PD) ** tausche auch ** Hubert Groess-wang, Kastensteinweg 2, 8242 Bi-schofswiesen *

Helft mir! Ich suche das Spiel Mech-Warrior. Ich biete 30 DM oder mehr. Für IBM-PC- 06322/1555. Michael Volz, Von Wieserstr. 31, 6701 Friedelsheim. Um-sonst wäre sehr nett.

Spiele

**Computerspiele
 Brettspiele
 Kartenspiele
 Kosims
 Zeitschriften
 Zubehör
 Import**

SOFTWARE-VERSAND

**Sie zahlen kein Porto
 und keine Verpackung!!!**

**in
 Berlin**

B.I.T.S. Datentechnik GmbH
 Jagowstrasse 17
 1000 Berlin 21

**Tel. (030) 393 82 03
 Fax (030) 393 85 04**

B.I.T.S.**Die Alternative**

Kontakte

Hey Leute! C.64 Club sucht noch Mitglieder. Alle, die uns 3 DM für Porto und Disk schicken, erhalten von uns eine Testdisk. Schreibe an: C. Fabian, Carl-Benz-Str. 6 c, 6140 Bensheim 1

THE POWER MASTERS Wir suchen zuverlässige Tauschpartner!!! 678% Antwort, diesmal nur auf dem Amiga! *Also: Stephan Schoer, Paul-Trede-Str. 4 a, 2211 Broksdorf oder 04829/1403 bzw 1315

Suche Tauschpartner für ST. Habe Simulcra, Lost Patrol, Wings of Death, Sec. of Monkey Island, Paradroid 90, E-Motion. Schreibe mit Liste an: M. Bugdoll, Ahornstr. 53, 2863 Ritterhude

Crash, der neue Wahnsinnsclub für alle Videospiel-, Computer- und CD-Rom-Systeme, von dem jeder der anruft, profitieren wird. Hotline MO-FR bis 16 Uhr. Danach und am Wochenende! Kein Anruf! Tel: 0621/22087 Daniel/Adam, A. Marrseler, F7/27, 6800 Mannheim 1

Stellenmarkt

Übersetzungen & Dokumentationen in deutsch, englisch, französisch. Fachgebiete: EDV, Elektrotechnik, Maschinenbau. K. Schalla, Dipl. Fachübersetzer, Deichstr. 4, 2105 Seevetal 3, Tel. 04105/82378

Nebenberuflich von Zuhause aus DM 300000 p.a. und mehr kann jeder ab 18 J.J. verdienen! Info kostenlos. Senner R., Tannenstr. 2 a, 8072 Manching-Oberstimm.

Amiga-Entwicklerteam sucht Unterstützung. Ob Programmierer, Grafiker oder Musiker meldet Euch bei uns: 040 (55518931, Marco & Jens Wolfram, An der Lohe 11 b, 2000 Hamburg 61.

Prof. Musiker macht Musi + FX für Amiga Spiele/Demos!!! Meldet Euch bei: J. Feldkötter, Ledderstr. 50, W-4530 Ibbenbüren, Tel: 05451/14696 (19-22h)

Sucht Ihr 'nen Musiker der gut ist?? Wenn ja, und Ihr nicht gerade bei Hülsbeck oder Hippec Glück habt, so müßt Ihr bei mir landen... Infokassette 20,- Ruft an unter 04802/282. Christian Janison, Mühlenweg 12, 2241 Osterode

Verschiedenes

Komplettlösungen zu verk. z.B. Monkey Island, Loom, Zack Mcracken. Liste gegen frankierten Rückumschlag. Lösungen ab 2 DM, 100% Antw. Frank Heikel, Strassburgerstr. 20, 4100 Duisburg 12.

Zahle bis zu 100,- DM für leere Telefonkarten! Einfach anrufen: Tel: 0921/44944, Karten bitte bereithalten. Gerhard Tischler, Richthofenhöhe 2 D, 8580 Bayreuth.

SOFTPOWER

Der Name für Computersoftware!

10x IN BERLIN!

SoftPower Filialen - Berlin

Wedding - Schwedenstraße 18c

Spandau - Schönwalder Str. 65

Moabit - Stromstraße 55

SoftPower Filiale - Hannover

Hannover - Hildesheimer Str. 118

SoftPower Depots - Berlin

Neukölln - Lahnstraße 94

Weißensee - Streustraße 69

Mariendorf - Mariendorfer Damm 51

Charlbg. - Wundtstraße 58/60

Charlbg. - Kaiser-Friedr. Str. 104

Schöneberg - Kolonnenstr. 33

Karow - Hubertus Damm 7

NEU!

HOTLINE: (030) 492 20 56

Damocles! - Suche Erfahrungsaustausch zu diesem Spiel - kann reichlich Lösungen und diverse Tips bieten - Christof Mock, Scheffelstr. 20, 8700 Würzburg, Tel: 0931/883946 (Atari ST)

Double Trouble, Sega - Nintendo u. Mega-Drive Club! Biete Clubzeitung, Tips, Hotline, Lagengeschäft, Verkauf, Wettbewerbe uvm. Die Nr. 1 in Berlin, Double Trouble - der Club, Tel: 030/6849816, Matthias Herrendorf, Bürgerstr. 29, 1000 Berlin 47

Biete Hardware

Verkaufe Sega Mega Drive RGB Kabel. Sowie die für den Commodore 1084. S. Famicom an Stereoanlage kein Problem. Rüste auch jap. Pal Mega Drive von 50 -> 60 Hz um (Games sind dann schneller), Klaus Wolf, Schulstr. 3, 5450 Neuwied 22, 02622/83517

SUPER FAMICOM Anschluß an Commodore 1084 Monitor oder Anschluß an die Stereoanlage kein Problem. Suche R-Type 2 .. Also ruft an: Klaus Wolf, Schulstr. 3, 5450 Neuwied 22, 02622/83517

C64, Floppy 1541 II, Commodore-Datensätze, Bedienungshandbücher, 11 Original-Cassetten, 15 Original-Disketten u. 44 64-er Hefte zu verkaufen, Preis 520,- DM, 06051/68704, Karlheinz Woldt, Tempelstr. 6, 6460 Gelnhausen.

Verkaufe Euro-PC mit Monitor, Joystick, Joystickcard und Works für VB 720,- DM. Dazu eine defekte C-64 II Tastatur für 50,- DM. Jochen Klein, Burgfeldring 3, 8856 Harburg

Verkaufe C64 II, 1541 II, Final Car. 2,1 Box (50 Disks), Joysticks, Reset, Disklöcher, Spieleregungen. Preis: VB, Tel: 09941/3426, Christian Tremme, Hausstr. 12, 8493 Kötzing

Amiga 500 (1 MB), S/W Monitor, 100 Disketten, alles Originalverpackt für 700,- DM. Abzugeben unter 08024/4368, Jürgen Nussbaumer, Jupiterstr. 35, 8156 Otterfing

Sega Mega Drive (PAL), 1/2 J. alt mit 2 Modulen für VB 350 DM! zu verkaufen, nur Kreis Braunschweig! sofort anrufen! Tel: 0531/326445, Tobias Meyer, Walkürenring 44, 3300 Braunschweig.

Verkaufe Schneider CPC 6128 mit Farbmonitor + Tastatur. Eingebautes Laufwerk und Leerdisketten. Ca. 50 Orig. Spiele VB 900 DM. Bitte um Anruf. 02233/65254, Jochen Kleefisch, Besselerstr. 35, 5030 Hürth 5

Verkaufe: Amiga 500, 1 MB Speicherw., Monitor 1084 S, externes Laufwerk, ca. 180 Disks, Maus + Pad, 2 Boxen, 2 Joyst. Lektüre u. Zubehör. Preis: VB 2100 DM. Tel: 04187/7696, Lars Hering, Pappelweg 17, 2110 Buchholz 5

Verk. C64, Floppy 1541 und Software, Monitor. Preis: 500 DM. Ruft mal an: 06131/682296, fragt nach James, J. Waller, Elsa-Brandströmstr. 1, 6500 Mainz

Atari 1040 ST, Internes und externes Floppy, S/W & Colormonitor m. Ständer, 55 Disks (Orig. Spiele u. Anwender) Literatur, 3 Joysticks, VB 1600,- a. einz. Tel: 02207/3521. M. Carl, Lingenstock 28, 5067 Kürten

Verkaufe Amiga 500 mit Farbmonitor, sehr guter Zust. Disketten mit vielen Spielen, original Programme, Tastaturabdeckung, Fachbücher, 2 Joysticks, Mousepad, 100% i.O. VB 1090,-, Tel: 07121/40507, Friedemann Schaudt, Ihmenfeldstr. 20, 7410 Reutlingen/Reicheneck.

DER ETWAS ANDERE VERSAND!

24-Stunden Service!

Wir garantieren, daß jede Bestellung spätestens 24 Stunden nach Eingang unser Haus verläßt, sofern lieferbar. Auf alle Artikel erhalten Sie natürlich volle Garantie. Hier ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Programm:

SPIELESOFTWARE:	ST	PC	AMIGA	SPIELESOFTWARE:	ST	PC	AMIGA
Airline Transport Pilot	-	139,-	-	Hydra	50,-	-	50,-
Armour Geddon	75,-	-	75,-	James Pond	80,-	-	80,-
Betrayal	100,-	-	95,-	Jahangir Khan	90,-	-	90,-
Brat	76,-	-	76,-	Larry Triple Pack	145,-	145,-	145,-
Champion of the Raj	80,-	-	80,-	Lemmings	79,-	-	65,-
Countdown	-	99,-	-	Links	-	115,-	-
Das Boot	-	119,-	79,-	Logical	65,-	75,-	65,-
Elite	65,-	80,-	80,-	Megatraveller	85,-	105,-	85,-
Enchanted Land	65,-	-	80,-	Mig 29 Fulcrum	110,-	120,-	110,-
F-15 Strike Eagle II	105,-	115,-	105,-	Powermonger	95,-	-	95,-
F-16 Falcon	80,-	115,-	95,-	Railroad Tycoon	-	115,-	109,-
F-19 Stealth Fighter	95,-	115,-	95,-	Secret of the Monkey Island	95,-	119,-	80,-
Flames of Freedom	109,-	-	-	Sim Earth	-	130,-	-
Galactic Empire	100,-	120,-	100,-	Supremacy	99,-	119,-	95,-
Gods	75,-	-	76,-	Switchblade II	75,-	-	-
Great Courts 2	89,-	-	90,-	Team Suzuki	75,-	-	75,-
Hill Street Blues	90,-	-	60,-	Team Yankee	95,-	105,-	-
PUBLIC DOMAIN:				UMS 2 At War	75,-	90,-	75,-
Aus unserer umfangreichen PD-Sammlung für den ATARI ST kostet JEDE DISKETTE nur 5,-.				Wonderland	99,-	115,-	99,-
NINTENDO GAMEBOY				Wing Commander	-	119,-	-
Grundgerät Incl. Spiel "Tetris"				Wing Comm. secret missions	-	45,-	-
Batterieset mit Netzteil				ATARI POWER PACK			
Gürteltasche				Compilation mit 20 Super-Spielen			
weitere Spiele:				original von ATARI			
Alleyway, Golf, Pinball, Qix, Solar				z. B. Gauntlet II, Outrun, Space Harrier,			
Striker, Super Mario Land, Tennis,				Starglider, Afterburner			
Wizards & Warriors				DIE JOYSTICK-PARADE			
Buraifighter Deluxe, Chessmaster,				Advanced Gravis Joystick PC/ST/Amiga			
Dr. Mario, Gargoyle's Quest, King				Quickjoy Junior ST			
of the Zoo				Quickjoy 2 ST			
				Quickjoy Top STAR ST			
				Quickjoy M 5 PC			

Kostenlose Kataloge für PD, Bücher, Hardware und Software bitte getrennt unter Angabe Ihres Computertyps anfordern. Lieferung per NN zzgl. 7,- DM Versandkosten. Bei Vorkasse zzgl. 3,- DM, ab 100,- DM Bestellwert versandkostenfrei. Auslandsversand grundsätzlich zzgl. 15,- DM Versandkosten.

COMPUTER-VERSAND

Schlichting
...der etwas andere Versand

Rund um die Uhr: ☎ 030 / 786 10 96
Playsoft-Studio-Schlichting
Computer-Software-Versand GmbH
Postanschrift / Ladengeschäft: Katzbachstraße 8
D-1000 Berlin 61
Fax: 030/786 19 04 · Händleranfragen erwünscht

ZilleSoft

Ihr Softwarehaus am Niederrhein

In unserem Angebot finden Sie Spiele für:
 Amiga z.B. F 15- Strike Eagle II DM 94,50
 Atari ST z.B. Great Courts II DM 68,90
 PC z.B. Nobunaga II DM 93,90
 Gameboy F1-Race m. 4-Spielerad. DM 79,95

Händleranfragen für Gameboy-Module erwünscht!

Ferner erhalten Sie im Ladenlokal auch Spiele für den C 64 (kein Versand)!

Fordern Sie einfach unsere Preisliste für DM 2,- (in Briefmarken) an.

ZilleSoft – Norbert Zielinski
 Wall-Zentrum, 4130 Moers 1
 Tel. 02841-28049 – FAX 02841-170852
 24 Std. Bestellannahme (Anrufbeantworter)

Verkaufe Amiga 2000, Bildschirm hochauflösend, wahlweise CM 8833 von Philips bzw. 1084, Fachbücher, Computerzeitschriften, Software, Spiele z.B. Schach, Textverar. alles 100% i.O. VB 1690 DM, Tel: 07121/40507, Friedemann Schauder, Ihmenfeldstr. 20, 7410 Reutlingen/Reicheneck.

Verkaufe Sond-Sampler guter Qualität mit umfangreicher Software zu sehr niedrigem Preis!!! Daniel Poanth, Am Rennplatz 1, 2947 Friedeburg, Tel: 04465/1348 tägl. ab 17 Uhr.

Verkaufe Amiga 2000, Farbmonitor, Drucker, 2. Floppy, XT-Karte, versch. Software, ausf. Literatur *** VK-Preis: 3000,- *** Tel: 0711/532499, Heiko Graf, Stirnenweg 31, 7000 Stuttgart 50

Wegen Systemwechsel verkaufe ich meinen C64 C + Final Cartridge 4 + Floppy 1541. Preis nach Vereinb.! Claus Schreitz, Erbstädter Str. 14, 6361 Niddatal 2, Tel: 06034/1217

Verkaufe Commodore PC 128 mit 1571 Disk Drive und 2 Competition Pro 5000 Joysticks. Dazu 200 bespielte Disk und 250 Seiten Spieletips. VP: 1500 DM. Mit MPS 1500C Farbdrucker und Parallel Interface VP: 1900 DM. Lars Alders, Herzog-Otto-Str. 14, 3408 Duderstadt, Tel: 05527/4885

Verk. A-500, ext. 3,5" + 1 MB + Action-Replay-MK II + X-Copy II + HF-Modul + Scart + Audio-Kabel + 3 Joysticks + Amiga-Sounder + Sounds + 25 Original-Spiele + 200 Disks + Box VB 1690 DM, Tel: 07024/54770, Aleksandar Sedlanov, Kapellenstr. 51, 7317 Wendlingen.

Verk. AT-kompatiblen Amiga 500II + 1 MB + 1084 + 2 LW + 144 Disketten + 1 Buch. VP 2250,- Tel: 06062/5964, Dennis Schwalbach, Bahnstr. 22, 6120 Erbach.

Verkaufe Amiga 2000 + Monitor + PC-Karte + Citizen 1200 + 1,5 MB RAM + HD 20 MB + 2 Laufw. u. Zubehör. Tel: 05201/2492, Lars Biembeck, Feldstr. 1, 4802 Halle/Westf.

Verk. C128 + 1541 + Maus + 9 Originalsp., + 40 Leerdisk. für 800 DM, Tel: 06781/33938, PS Spiele: Elite, Turrican 2, Geos Klax, Christian Maes, Oldenburger Str. 12, 6580 Kirschweiler

Commodore 128 verkaufe meinen C128 für 300 DM + Laufwerk 1571 75 DM. Kleine Reparatur erforderlich, da nicht ladefähig, vielleicht Lesekopf verschmutzt. Imhof Thomas, Belchenstr. 16, 7801 Mengen.

Verk. C-64, Floppy 1571, Maus, Drucker, Kabel f. Ans., Geos, Datasette, Handbücher, 50 Originale, Diskbox mit 60 Disks, alles zusammen schlappe 1000 DM. A.Dengler, PF 1261, 8433 Parsberg.

Verkaufe Sega-master-System mit 14 Spielen außerdem. Die Lighphaser und Joystick davon 2, TV Turner ist sicher auch dabei. Adresse + Tel: Weber Sascha Mallmerstr. 12 8421 Train, 09444/8417

Amiga 500, 1,5 MB RAM, Zweitlaufw., neues int. LW, Bootselector, Echtzeituhr, Maus, Orig. Softw., PD, 200 Disks + Box, Bücher, Zubeh., Monitor, 1084s (noch Gar.): 1995 DM (VB), T. Geuther, A.-Reinh. 73 a, O-4073 Halle.

Verkaufe mein De Luxe View 4.1 Ink. Hardware und Digisplit. (NP 1.100 DM, günstig abzugeben. Preis VB. Top Zustand! Ruft an unter: 02166/88065 Marc Strzodka, Messelrodestr. 147, 4050 M-Gladbach 2.

Verkaufe A500 mit 1,5 Megabyte (Megamodul), Joystick, Originalspielen z.B. Chambers of Shaolin VHB 1000 DM. Tel: 07672/2874, Mo-Do ab 19 Uhr, Magnus Wiggert, Jägerhaushaldenweg 8, 7822 St. Blasien.

Verkaufe Amiga 500 + Monitor + 512 KB RAM Erweiterung + 77 Disk + 2 Joysticks, 3 Originale - VB 1300 DM, Tel: 089/3205359, Manfred Bicer, Weidachstr. 4, Garching.

Star-NL10 mit C64/128 Interface zu verkaufen. Preis 220 DM VB. Ruft an: 04265/1693. Marco Jahr, Einloh 6, 2723 Scheessel.

***** Super Angebot ***** Verkäufe: Atari ST 1040 + Farbmon. SC 1224 + Mouse + viele Orig. Spiele für schlappe 990 DM (oder nach VB) *** call: 0211/7103365 *** Ralph Kuhn, Haus-Endstr. 66, 4000 D'dorf 13

Atari 520 ST, SF 314, SM 124, 4 Joystick, Spielesammlung, Literatur, wegen Systemwechsel zu verkaufen, VB 1100,- Walter Gallinger, Wundstr. 25, 8000 München 45, Tel: 089/3117262 ab 18 Uhr.

Verkaufe Adlib-soundkarte, günstig und 100%ig in Ordnung, fünf Monate alt. Schreibt an Alic Jeanquartier, Franckstr. 9, A-8010 Graz, Austria oder ruft an: 0316/669872. Jederzeit erreichbar.

Suche Hardware

Achtung! Amiga! Suche preisgünstigen Farbmonitor. Zuschriften an Mario Brückner, Werner-Seelenbinder-str. 45, O-6400 Sonneberg.

Lynx-Mega Drive: Suche Module, zahle gut. Suche auch Tauschpartner für Lynx und Mega Drive. habe eine große Modul-Sammlung. Schreibt an: Frank Holten, Gattenöskamp 33, 4290 Bockholt. Was, Ihr wollt nicht?

Lightpen für Amiga gesucht! Sollte mit Deluxe-Print (V.3) zusammenarbeiten. (02393/504) Andre Gerke, Auf der Woort 3, 5768 Sundern 9, DRINGEND!!! BRD (w)

Suche Farbmonitor mit Scart-Anschluß für 400 DM. Tausche Super Famicom + Super Mario World gegen PC-Engine + CD-ROM. Tel: 02861/1544 ab 18 Uhr, Thomas Fastring, Robert Koch Str. 5, 4280 Borken 1

Club von 3 armen Schülern sucht Computer jeder Art, Musikkassetten und Software um Elendsdasein zu verschönern. Sendet bitte an: Stefan Meier, Benzstr. 9, 8460 Schwandorf

Defekte Commodoregeräte (Amiga 500-2000, C64, Floppys, etc) von Bastlern bei guter Bezahlung gesucht. 02371/32555 ab 17.30 Uhr. Thomas Walke, Langerfeldstr. 53 F, 5860 Iserlohn 1.

Suche voll funktionsfähigen A2000 mit PC/XT Karte, evtl. Festplatte, Software und Literatur. Angebote an Jürgen Weick, Dorfstr. 11, 88825 Weidenbach.

Suche Tauschpartner für Atari ST Games. Habe ca. 200 Games. Listen an: M. Hanke, Ardeystr. 211, 5810 Witten, Tel: 02302/85875. Bis bald.

Tausche Atari SF 354 und Sim City gegen zwei Spiele wie Midwinter, Turrican, Bardstale oder ähnliche. B. Aschbichler, Schaftrift 38, D-2110 Buchholz. 04181/37306

TOP AKTUELL	Amiga	Atari	PC
3D Construction Kit	DV 119,90	119,90	119,90
Arachnophobia	DA 69,90	69,90	69,90
Ball Game	DA 64,90	64,90	64,90
Bane of the Cosmic Forge	76,90	—	76,90
Battlechess 2	DA 64,90	—	76,90
Bill & Ted's Adventure	DA 64,90	—	76,90
Billiard Simulator 2	64,90	64,90	—
Billy the Kid	DA 64,90	64,90	76,90
Booly	00,00	00,00	00,00
Broker King	DV 64,90	—	69,90
Cardinal of Kremlin	DA 64,90	—	—
Castles	DA 64,90	—	82,90
Chuck Yeagers Air Combat	DA 64,90	—	82,90
Cohort	76,90	76,90	76,90
Cubulus	DA 64,90	—	64,90
F-14 Tomcat	DA 64,90	—	89,90
F-15 Strike Eagle 2	DA 82,90	82,90	82,90
Mission Operation Desert	—	—	49,90
Germ Crazy	64,90	64,90	64,90
Hard Drivin 2	DA 64,90	64,90	76,90
Hägar der Schreckliche	DA 64,90	—	—
Heart of China	—	—	89,90
Hunter	DA 76,90	76,90	—
Kathedrale, Die	DV 89,90	—	—
Krymmler	DA 64,90	—	54,90
Life & Death	DA 64,90	64,90	64,90
Manchester United Europe	DA 64,90	64,90	—
Mario Andretti	DA 64,90	—	76,90
Midwinter 2	DV 64,90	82,90	—
Mighty Bomb Jack	DA 64,90	59,90	64,90
Merca	DA 64,90	64,90	—
Metal Mutants	DA 64,90	64,90	64,90
Navy Seals	DA 64,90	64,90	—
Nebulus 2	a.A.	a.A.	a.A.
Neverending Story 2	69,90	—	76,90
O.B.Y. 1	DA 49,90	—	—
Pepe Pneumatic Hammer	DA 59,90	—	—
Puzzle	DA 64,90	64,90	76,90
R.B.I. Baseball 2	76,90	76,90	76,90
Return of Medusa	DV 69,90	69,90	—
Rock'n Roll	DA 64,90	64,90	64,90
Sands of Fire	—	—	76,90
Shiftix	DA 64,90	64,90	64,90
Spirit of Adventure	DV 69,90	69,90	76,90
Stormball	DA 64,90	64,90	76,90
Supremacy	DA 76,90	76,90	82,90
Their Finest Mission	—	a.A.	a.A.
Time Quest	—	—	a.A.
Tip Trick	DA 64,90	—	54,90
Toki	64,90	64,90	—
Tournament Golf	DA 64,90	59,90	64,90
Traders	a.A.	a.A.	a.A.
Wing Commander	—	—	82,90
Mission 1	—	—	49,90
Mission 2	—	—	49,90
Winzer	DV 69,90	69,90	76,90
Wreckers	DA 64,90	64,90	—
Z-Out	DA 59,90	59,90	—

andere Spiele und Module a. A.

WORLD OF WONDERS
COMPUTER-SHOP OF THE 90'S
0 61 96/32 76
ASCHAFFENBURG - BERLIN - FRANKFURT - SOLINGEN -

LÖSUNGSBÜCHER:
 Bane of the Cosmic dt 29,90
 Spirit of Adventure dt 29,90
 Eye of the Beholder dt 29,90
 Martian Dreams dt 29,90
 Heart of China dt 29,90
 andere Lösungen a. A.

VERSANDKOSTEN:
 Nachnahme: 9,- Vorkasse: 4,-

BESTELLUNGEN ab 90 DM
VERSANDKOSTEN FREI

DA = deutsche Anleitung
 DV = komplett deutsch
 Druckfehler & Preise vorbehalten

Besuchen Sie uns doch mal!

SPIELEN · TESTEN · STAUNEN

In unseren Geschäften bei:

Frankfurt (Versand und Laden)
 Marktplatz 39
 6231 SCHWALBACH/Ts.
 TEL: 06196-3276
 Montag - Freitag: 9 - 13 / 14 - 19
 Samstag: 10 - 13

Aschaffenburg (Versand und Laden)
 KILIANSTRASSE 9
 8752 GUNZENBACH
 TEL: 06029-7192
 Montag - Freitag: 15 - 19
 Samstag: 10 - 14

1000 BERLIN
 030/3246326
 Mo. - Fr. 17 - 21

5650 SOLINGEN
 0212/201398
 Mo. - Fr. 17 - 21
 Sa. 9 - 14

GAMEBOY:	MEGADRIE:
1. Duck Tales je 60,-	1. Alien Storm je 99,-
2. Mickey Mouse 2	2. Sonic The Hedgehog
3. Snoopy	3. Centurion Def. of Rome
4. Red October	4. Joe Montana Football

Gewerbliche Kleinanzeigen

**Täglich Neuheiten
für Game Boy,
Game Gear**

NES - US Mega Drive
und Video Spielzeit-
schriften

Preisliste nur gegen
Rückporto

unser Hammerpreis:
Flicky 59,- DM

Eppi Matti Blitzversand
Möhringerstr. 97
7200 Tuttlingen 1
Tel. ab 16 Uhr: 07461/13240
oder 07463/8851
Ladengeschäft Berlin:
030/6849816 INFO!!!

**NEU
SoftwareVertrieb**

Programme für Amiga, IBM,
C64, Atari und Video Games
Anwender-Spiele-Zubehör

Katalog gegen 1,- DM Rückporto !

SoftwareVertrieb
Südendstr. 6
8123 Peißenberg
TEL: 08803/3621
ab 16 UHR

**VIDEOSPIEL-IMPORT!
BRANDNEU!**

Bis zu 80% billiger durch
Eigenimport! Wie man
Gratismuster bek.!
Tricks und Kniffe!
Musterbriefe!
Adressen aus Fernost!
Als Start f. Existenz-
gründer!

INFO: GP Versand,
PF 10212
6642 Mettlach

**14 PD Spiele
für AMIGA
(3 Disketten)**

nur 10,- DM
incl. Versand

nur per Vorkasse
(Schein/Scheck)

HOBBY-COMPUTER-SHOP
Peter Schulemann
Kreuzstraße 36
7850 Lörrach
Tel. 07621/2662

**Brot
für die Welt**

Postgiro Köln 500 500-500

**T-Shirt
mit Ihrem
Lieblingsbild
29 DM**

Sie schicken uns eine
xbeliebige Vorlage wir
kopieren Sie auf's T-Shirt
Vers. per NN.

*** die Geschenkidee ***

CANON COPY SHOP
BISMARCKSTR. 14 1/2
D - 8900 Augsburg 1
TEL. (0821) 577779

neu · neu · neu

***** Joy-ware *****

Maus-Joystick Umschalter
für:

ST, Amiga, C-64.
Schont den Port, kein
lästiges Umstöpseln
mehr!!!

NUR 28 DM

Tel: 040/2703244

PC-Software zu starken
Preisen! Ob PD oder
Originalsoftware.
Katalogdisk bei:

**T. Gräfe
Woltersweg 16
2300 Kiel 1
Es lohnt sich!!**

PC-Software zu starken
Preisen! Ob PD oder
Originalsoftware.
Katalogdisk bei:

**T. Gräfe
Woltersweg 16
2300 Kiel 1
Es lohnt sich!!**

CH-KING GAMES-CH

Wir bieten preiswerte
Videospiele und Geräte
für SUPER FAMICON,
SEGA MEGA-DRIVE,
GAME-GEAR
und GAMEBOY an.
Fachmännische und
freundliche Beratung.

Info unter: KING GAMES
Quellenweg 453a
5616 Meisterschwanden
Schweiz
Tel. (0041) 057/273/30

SPEICHERERWEITERUNG

Erweitern Sie Ihren A500
auf 1 MB!

Uhr, Akkupuffer,
Ein-Ausschalter, etc.

für jetzt nur 99 DM!

Versand
(VK 5 DM, NN 7 DM) von:

**Alligator Games
Bachstr. 15b
6520 Worms 23
06241/76658 (17-20 Uhr)**

Katalog mit 20 weiteren
Games jetzt gratis anfordern
(Rückporto)

* Selfmade * PD * Shareware *
* Hardware *

TERMINE

Die ASM-Ausgabe 11/91 erscheint
am 11. Oktober 1991

Anzeigenannahmeschluß
für die Ausgabe 12/91 ist der
30. September 1991

TERMINE**THUNDERWARE**

C64, Atari ST, IBM-PC, Amiga, GameBoy, Megadrive, CDTV, GameGear

Amiga/ST:

Gods dt. 58,50
Lemmings dt. 58,50
Monkey Island dt. 72,50
Toki dt. 58,50

Versandkosten DM 9,-

IBM-PC:

Bandit Kings 84,50
Castles dt. 79,50
Lemmings dt. 76,50
Railroad Tycoon dt. 88,50

Katalog gegen DM 2,- anfordern!

THUNDERWARE

Am Buchwald 12

5067 Kürten

Tel. 02268/3270 (Tag & Nacht!)

Gewerbliche Kleinanzeigen

Computerspiele * Telespiele
Handhelds * Zubehör * Joysticks

MAGIC COMPUTERSPIELE

Trierer Str. 110 * 8500 Nürnberg 50
Tel. 0911/48871 * Fax 0911/486091

Versandbestellung 24 Std.

Versand auf Rechnung ab
2. Lieferung Porto DM 3,50, Erst-
lieferung per Nachnahme. Porto
DM 5,-. Zahlung per Kreditkarte
gerne möglich.

Lieferung meist innerhalb
24 Stunden !!!

Sofort kostenlose Preisliste
anfordern.

Bitte Computertyp angeben.

P.S. Preisgünstige Spiele gibts bei
uns immer !!!

AMIGA!

Warum beziehen Sie die
beliebteste deutsche PD-
Serie "BAVARIAN" nicht
direkt beim Ersteller?

Einfach Gratis-
katalogdisketten bei

Fried. Neuper
Postfach 72
8473 Pfreimd

WIR VERMIETEN: Computer-Spiele

(Amiga, Atari, IBM, C 64)

SOFT & SOUND

Inh. Jürgen Hecht

Gneisenaustraße 1
(Ecke Duisburger Str.)
4000 Düsseldorf 30
02 11 / 49 101 87, 49 201 60

Geöffnet MO bis SA 11-20 h

KOMMEN · TESTEN · STAUNEN



CH-KING GAMES-CH

Wir bieten preiswerte Video-
spiele und Geräte für Super
Famicon, Sega Mega-Drive,
Game-Gear und Gameboy
an. Fachmännische und
freundliche Beratung.

Info unter:

KING GAMES
Quellenweg 453a
5616 Meisterschwanden
Schweiz
Tel. (0041) 057/273130

Superliga V 1.37 (AMIGA)

Fussballverwaltung,
Bundesliga, eigene Ligen
Meisterprognose, Spieltage
(1 MB) DM 49,-.

Demodisk V 1.3 gratis von:

Rolf Morlock
Bahnhofstr. 42
W-6729 Jockgrim
Tel. 07271/51344
Fax 07271/51683

C-64 PD-Soft/5000 PRGs.
Liste+Demo gegen
DM 5,- Briefm. bei

Mikrodata,
Pestalozzistr. 46/1,
8000 München 5

Amiga Hard-+PD Software!
Gratisinfo bei:

Datrex-Computerservice,
Blindschacht 16,
4390 Gladbeck,
Tel: 02043/34532

TOPSOFT

SOFTWARE-VERSAND
Postf. 4, 8133 Feldafing

=====

AMIGA * C64/128 * AMIGA-PD
C64/128-PD * Schneider CPC
ATARI ST * SEGA-MAST. SYST.
PC ENGINE * SEGA-MEGA-DRIVE
GAMEBOY * ATARI LYNX

Computerhardware / Zubehör
Gratisliste sofort anfordern!
Bitte Computertyp angeben !!!

KEDING'S Softwareversand

ATARI ST:
Midwinter 2* DM 79,90, Warp DM 9,95
Monkey Island* DM 78,-, Toki* DM 59,90
AMIGA:
Ducktales* DM 62,50, Lemmings*
DM 59,90, E. Motion* DM 20,-
Leisure Suit Larry 3* DM 89,50
IBM:
Heard Of China DM 89,50, Red Baron
DM 89,90, PC Skat* DM 62,50
C 64:
N.A.R.C. * DM 38,90, The Power
DM 27,90, Elvira * DM 54,50
* deutsch

Kostenlose Preisliste anfr.,
bitte System angeben!
Versandkosten 6,- DM
+Nachnahmegebühr.
Vorkasse 4,-
Ab 100,- DM
frei!

Nur
Versand!
DKeding
Auf der Hufe 16
4800 Bielefeld 1
Fax: 0521/886260
Telefon: 0521/881738

FOR THE BEST IN THE WEST

COMPUTER GAMES
AMIGA PC C-64 ATARI
Preisgünstig! Nur Versand!

Herbert Behnke
Homburger Str. 79
6660 Zweibrücken
Tel.: 06332/14318

GEBAUER**GEBAUER**GEBAUER

AMIGA-Erw. 2, 2 MB	298,- DM
1 MB	89,- DM
Floppy	169,- DM
Trackball	148,- DM
PC-Floppy 5.25"/3.5"	129,- DM

Spiele für AMIGA-C64-ST-
PC-Lösungen

SOFTWAREVERSAND
GEBAUER
0211/309233

EISHOCKEY MANAGER

Eishockeymanager für 1-4
Spieler, Tabelle, Stadion,
Transfermarkt, Eintrittspreise,
Werbung, Trainingslager,
Spielberichte, Trainerent-
lassung, etc. erwarten Sie für
nur **DM 33!**

SOCCERCUP

Managen Sie einen BL-Club!
Spielberichte in Textform,
Originalteams-Spieler von 91/92,
alle Teams in Originalstärke, alle
Pokale, Highscore, Kredit, Trans-
fermarkt, Gehälter, Statistiken,
etc.
Hier gehts um Sieg oder Nieder-
lage für nur DM 33,- (ASM-
Wertung 4,0,11,12,12; "Hit")

Hotline: 06241/76658
Alligator Games (17h-20h)

PD Software aus Köln

ca. 12.000 Public-Domain
Disketten für AMIGA und
PC am Lager.

Bitte rufen Sie uns an!!!

Pielago Software * Olpenerstr. 438
5000 Köln 91 * Tel.: 02 21 / 8 90 31 62

PROGRAMMVERLEIH FÜR: AMIGA * PC * C-64 GAME BOY * MEGA DRIVE

* Gebrauchcomputer An- und Verkauf *

* Public-Domain für Amiga und PC *

* Hard- und Software für Amiga *

ML Computer

Im Ring 29, 4130 Moers 3
Tel: 02841-42249



Gewerbliche Kleinanzeigen

C-64 / 128 PD !

Günstig und schnell.

Fordern Sie den
GRATISKATALOG an :

PD-SOFTWARE
Kai-Uwe Dittrich
Husumer Str. 10
3502 Vellmar

Preisgünstige Programme für AMIGA PC C-64 CPC

Computervertrieb Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23
Versand & Ladenverkauf

Software und Zubehör für:

ATARI ST / XL / C16 / C64 / VC20 / AMIGA
/ CPC / PC / XT / AT / NINTENDO /

Info gegen 1,- DM Porto bei :

THE PROGRAM
R. Goth
An der Ludwigshöhe 4
W-8832 Weißenburg

Public Domain ab DM 0,98

AMIGA-C64-ATARI-PC-XT/AT
Katalog gratis, 1,- DM Porto

R.U.F. Computer
Postfach 23 65
W-8228 Freilassing

PUBLIC-DOMAIN

- Über 3000 deutsche Programme für den PC-XT/AT/80386
- PD-Programme für den Amiga
- 36-seitiger schriftlicher Katalog (PC) oder Katalog-Disk (Amiga) gegen DM 4,- in Briefmarken

Computervertrieb
Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23
Versand & Ladenverkauf

Haben Sie ein gutes
Programm geschrieben
und es bisher noch nicht
veröffentlicht ?

Für gute Spiele (be-
sonders mit neuem
Spielprinzip) zahlen wir
Ihnen bis zu 1.000,- DM.

Senden Sie uns Ihr Pro-
gramm bzw. Demoversion
incl. Beschreibung.

Peter K e i m
Vogelsanger Str. 34
5000 Köln 30
Tel.: 0221/520765

SCHNELL-REPARATUR DIENST

für Amiga, C-64 und IBM

ANKAUF / Verkauf von

- gebrauchten Computern
- Computerzubehör, Software,
- Computerschrott und sonstigem

Computervertrieb
Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23
FAX: 0 82 61 / 68 05

GAME-PLAY

Spezialhandel für Handheld's,
Nintendo, Gameboy, NEC,
Turbo GT, SEGA's Game-Gear,
Atari Lynx, Preislisten gg.
Freiumschlag unter :

GAME-PLAY
Österwieherstr. 70
4837 Verl 1
Tel. 05246 / 81184
Berlin 030 / 6912156
Täglich ab 10 h

Soundsampler supergünstig.

Gleich kostenlose
Demodiskette und Infos
anfordern.
Superkonditionen auch
für Disks und sonstiges
Amiga-Zubehör.

Volker Eberle & Partner:
02641/79929

PC-Software zu starken
Preisen! Ob PD oder
Originalsoftware.
Katalogdisk bei:

T. Gräfe
Woltersweg 16
2300 Kiel 1
Es lohnt sich!!

NEWS
SOFTWARE

Wir führen Spiele und Anwendungen für

AMIGA ATARI ST
PC C64
XL/XE CPC
C16

NEWS SOFTWARE GmbH
Birkenstraße 42
4000 Düsseldorf 1
0211/6790925 oder 0211/676201
FAX 0211/671544

Bitte nur Händleranfragen!

Atari ST: Public Domain
Software! Riesen-
auswahl, Minipreise.
Katalog gratis.

Ollis PD-Versand,
Goethestr. 6,
6702 Bad Dürkheim.
- schnell + preiswert -

Holt Euch die Gratisliste von
BATSOFT, Riesenauswahl,
irre günstig, (Amiga, PC,
C-64, Atari ST, CPC+SEGA)

BATSOFT
Donnerschweer Str. 33
2900 Oldenburg
Tel. 0441/8859536
Fax 0441/86069

SECONDHAND - SOFT - WORLD

Ab sofort auch

"NEU - PROGRAMM - VERSAND"
auf AMIGA, ATARI, IBM und C-64
Bitte System angeben.

WIR BESORGEN (FAST) ALLES

AMIGA ORIGINALPROGRAMME

aus zweiter Hand, immer aktuell
und immer superpreiswert

SUPER-TOLL-NEU- " BTX-ANBIETER "
UNTER: *SECONDHAND SOFT-WORLD #

Auch Ankauf von Originalprogrammen
Katalog gegen 1,- DM Rückporto!

SECONDHAND - SOFT - WORLD

Kraiberg 45
8074 Gaimersheim
Tel.: 0 84 58 / 27 33

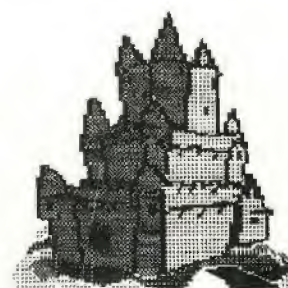
GAME-PLAY Videospiele

Wir führen Video & Computer-
Spiele für :

SEGA Mega Drive, Nintendo
Gameboy-NES America-Super
Famicom, Game-Gear,
PC Engine und Turbo GT,
Lynx Amiga, IBM PC und
Atari ST

Händleranfragen erwünscht !

GAME-PLAY
Österwieherstr. 70
Postfach 11 04
4837 Verl 1
Telefon : 05246 / 81184
Telefax: 05246 / 81270
Täglich 10 - 19 Uhr



Die Spielburg
Große Auswahl für
Amiga, Atari und IBM

6520 Worms
Friedrich-Ebert-Str. 1
Tel.: 06241/593763

5000 DM FÜR EIN ADVENTURE...

... könnt Ihr gewinnen. HALT!!! Noch nicht an den Computer springen und einfach drauflos programmieren. Ihr sollt ja nicht irgendein Adventure schreiben, sondern eines über UNS! Uns die ASM-Redaktion, um genau zu sein. Was Ihr beachten müßt, findet Ihr in den nachfolgenden Zeilen. Natürlich suchen wir darüber hinaus auch weiterhin Games aus anderen Genres für unsere Spiele-Edition (auch hier winkt Bargeld). Eure Disk schickt bitte an die wohlbekannte Adresse: ASM, Kennwort: Microwelle, Postfach 870, 3440 Eschwege. Euer Klaus.

Nahezu täglich bekommen wir Briefe an das Feedback. Viele sind mit Zeichnungen versehen, in denen Redaktionsmitglieder in zum Teil urkomische Situationen versetzt werden. Irgendwann fiel beim Betrachten eines solchen Comics der Kommentar, wann uns endlich mal jemand in einem Spiel verewigt.

Aus der Schnapsidee ist der Plan entstanden, es darauf ankommen zu lassen. Und was eignet sich für ein solches Spiel denn besser als ein Adventure?

Und so faßten wir den Entschluß, innerhalb dieser Rubrik dazu aufzurufen, ein Adventure quasi mit uns als Hauptdarsteller zu schreiben. Ob dies nun „hart an der Wahrheit vorbei“ oder „frei erfunden“ ist, bleibt Euch überlassen. Bezüglich der Story habt Ihr also freie Hand.

Technisches

Ebenso bleibt es Euch überlassen, ob die Steuerung via Joystick, Maus, Icon-Click oder Tastatur erfolgt. Entscheidet Ihr Euch jedoch für die Vokabular-Variante, wie sie bei klassischen Text-Grafik-Adventures gang und gäbe ist, so setzen wir einen umfangreichen Parser (*mind. 300 Worte*) voraus, wobei auch ganze Sätze verstanden werden müssen.

Eine Alternative wäre eine Menüvorgabe, wie sie z.B. bei MANIAC MANSION erfolgreich eingeführt wurde. Auch eine solche Lösung akzeptieren wir.

Grafik sollte vorhanden sein, ebenso die Möglichkeit, die Personen miteinander sprechen zu lassen. Wenn dann noch jeweils das Konterfei des jeweils Sprechenden erscheint, wäre dies ein weitere Pluspunkt.

Sound kann, muß aber nicht sein. Gegen eine flotte Titelmusik hat freilich keiner etwas einzuwenden.

Welches System benutzt wird, ist uns im Grunde genommen egal C-64, Amiga, Atari ST und PC sind jedoch die vier, die wir favorisieren. Wer sich für schlau hält, kann es auch auf dem Gameboy oder einer Konsole versuchen...

Schwierigkeit

Ein gutes Adventure darf nicht zu leicht sein. Dies setzt voraus, daß viele Irrwege, Fallen oder schwer lösbar Situationen eingebaut werden, die dem Spieler wochen-, vielleicht auch monatelang Kopfzerbrechen machen. Natürlich muß es für alles auch eine oder mehrere Lösungen geben, die Ihr dann bitte mitschicken wollt (*hehe*), damit uns wiederum das Testen leichter fällt.

Was nicht vorkommen sollte, ist „Jugendgefährdendes“, „Brutalitäten“ oder sonstiges, woran Sittenwächter Anstoß nehmen könnten. Auch der Gedanke, daß einer von uns im Adventure ums Leben kommen könnte, ist nicht gerade sehr nett da gibt es bessere Lösungen. Laßt Euch mal was einfallen.

Prüfung

Und damit wären wir bei dem, was ich schon im Titel angedeutet habe: Alle (!) Einsendungen werden von uns auf Herz, Nieren und Gallensteine geprüft. Unter ALLEN werden unabhängig von Qualität und Umfang fünfmal 100 DM verlost.

Der Autor des besten, interessantesten und spannendsten Adventures mit und über uns erhält 5000 DM. Gleichzeitig stellen wir den Autor und (falls vorhanden) sein Team per Wort und Bild vor. Deshalb solltet Ihr unbedingt einen kurzen Lebenslauf mit Lichtbild mitschicken und dazuschreiben, daß Ihr ggf. mit der Veröffentlichung einverstanden seid.

Das Siegerprogramm werden wir dann der Leserschaft zum Kauf anbieten, denn nicht nur wir allein, sondern vor allem Ihr sollt an unserem Adventure Eure Freude haben.

Personen

Hier sind die Namen der Personen, die in dem Adventure vorkommen müssen:

Manfred Kleimann, Chefredakteur

Matthias Siegk, stellvertr. Chefredakteur

Redakteure:

Guido Alt

Sandra Alter

Hans-Joachim Amann

Michael Anton

Eva Hoogh

Ulrich Mühl

Klaus Trafford

Layout:

Annette Braun

Um Euch das Ganze etwas zu erleichtern, hier noch einige Hinweise zu den einzelnen Personen:

Manfred Kleimann ist auf allen Messen zu Hause und schnappt häufig schnell zu, wenn es mal Neues zu berichten gibt.

Matthias Siegk behält selbst im größten Chaos noch die Oberhand und stellt wieder Ordnung her.

Guido Alt hat als erster das CDTV getestet und kennt sich sehr gut damit aus.

Sandra Alter liebt knifflige Spiele und gute Musik aus dem Walkman.

Hans-Joachim Amann verbringt sehr viel Zeit vor dem Computer und ist Gameboy- und Konsolenspezialist.

Michael Anton kennt als Bearbeiter des „Secret Service“ die Lösung zu manch' kniffligem Rätsel.

Eva Hoogh spricht mehrere Sprachen und benötigt dazu kein Lexikon.

Ulrich Mühl wollte bislang niemandem verraten, was es mit seiner Sonnenbrille auf sich hat.

Klaus Trafford redet viel (*manchmal zuviel*) und wollte schon immer einmal ein Abenteuer erleben.

Annette Braun setzt die ASM aus vielen Einzelteilen zu dem zusammen, was Ihr gerade lest.

Einsendeschluß für Eure Disketten ist der 31. März 1992. Wie immer ist der Rechtsweg ausgeschlossen. Denkt bitte (auch bei allen übrigen Spielen) daran: Wir können nur fertige Games testen. Demoverversionen zählen genausowenig dazu wie Vorabwerbung in einem Brief.

In diesem Sinne, bis bald.

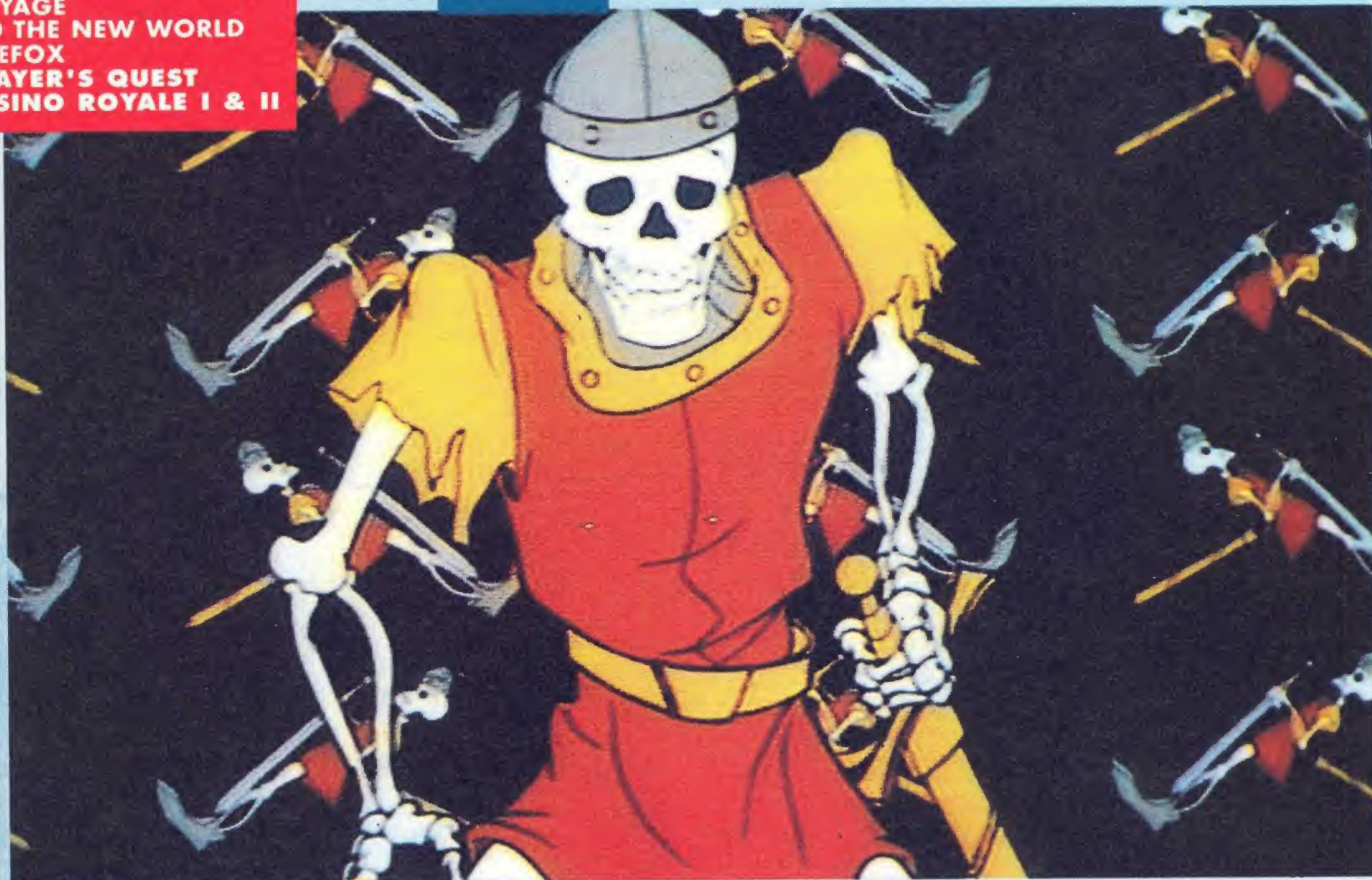
Klaus Trafford

**KURZE Lieferbar
NEUE SPIELE:**
SPACE ACE
VOYAGE
TO THE NEW WORLD
FIREFOX
THAYER'S QUEST
CASINO ROYALE I & II

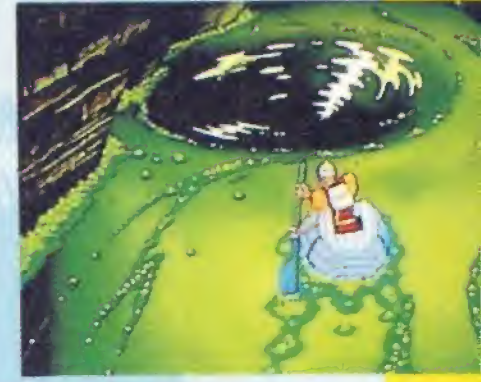
LDG



LUST AUF LASER



Alle Abbildungen aus Dragon's Lair



DER PLAYER - DAS MULTITALENT



Pioneer CLD - 1500

- 1 **LDG-MACHINE**
- 2 **MOVIE MACHINE** besser als Super VHS, übertrifft High-Definition-TV
- 3 **HIGH END CD-PLAYER** (Audio)
- 4 **INTERACTIVE-TEACHER** durch Zugriff auf High-Tech-Lernprogramme, Guides etc

Demnächst auch SONY/PANASONIC/MARANTZ und PHILIPS-Player LDG-kompatibel



LUST AUF LDG:
Player, Monitor, Computer (hier ATARI ST),
Steuersoftware auf 3,5" Diskette, Interface, LDG-Disc

LASER DISC GAME

**SOFTWARE
CORNER**

Augartenstraße 6
6800 Mannheim 1

DAS LDG-LUST-PAKET

Der Lieferumfang

- 1 Das LDG-Interface
- 2 Die LDG-Steuersoftware
- 3 Der Laser-Disc-Player
- 4 Die Laser-Disc mit DRAGON'S LAIR

Was müßt ihr bereits haben?

Einen Commodore C 64, Amiga, Atari ST oder IBM oder IBM-kompatiblen und natürlich einen Monitor/TV-Gerät (am besten Color). Im Übrigen wird es für Amiga-Besitzer die Möglichkeit auf CDTV-Kompatibilität mit speziellen CDTV-Adapter vom SOFTWARE-CORNER geben. Und (sicher auch erwähnenswert) es besteht für PC-Besitzer die Möglichkeit auf CD-Rom-Kompatibilität...

Die Preise

Das Basis-System:

bestehend aus Interface, Steuersoftware, Laser-Disc Dragon's Lair.
für AMIGA: DM 199,-
für ATARI ST: DM 249,-
für IBM & Kompatibile: DM 299,-
C 64 in Kürze lieferbar

Das Power-Package:

bestehend aus Basis-System (s.o.) und Pioneer CLD 1500.
für AMIGA: DM 1199,-
für ATARI ST: DM 1249,-
für IBM & Kompatibile: DM 1299,-
alle Preise inkl. MWSt

Die Lieferbedingungen

Wir liefern grundsätzlich innerhalb Deutschland per UPS-Nachnahme. Die Portokosten inkl. Versicherungsanteil betragen DM 20,00. Die Lieferung erfolgt ca. 14 Tage nach Bestellung.
Ausländische Bestellungen können wir nur per Vorauskasse (Euroschecks/Verrechnungsschecks/Überweisungen oder Bargeldanweisungen) ausführen. Der Versandkostenanteil beträgt hierbei DM 40,00.
Die Lieferung erfolgt ca. 14 Tage nach Zahlungseingang. Für Schecks erheben wir eine zusätzliche Bearbeitungsgebühr von DM 15,-. Für Mehrwertsteuerrückstellung und Zollformalitäten hat der Empfänger Sorge zu tragen.

0621 / 426020 (Telefon & Fax)

ORDER HOTLINE:

Wir sind auf der IFA '91 bei
Pioneer Stand 14/T-Halle 14/1

DIE SENSATION AUS DER FACHPRESSE!

BAZAR



Super Off Road Racer

Die Umsetzung des Stewart-Automaten für die Heimcomputer. Ein Super-Off-Road-Spaß! Bei uns für folgende Systeme erhältlich:
Amiga, PC (3,5" oder 5,25"), C-64 und Atari ST

nur **49,95**

Great Courts

Schön gemachtes Tennis und zugleich Debut-Titel der Fa. Blue Byte. Hier sind Reaktion und Technik gefragt. Bei uns für folgende Systeme erhältlich:

Amiga **39,95**

PC (5,25") **49,95**



Block Out

Tetris jetzt auch in 3D! Wer Tetris-2D im Schlaf beherrscht, der wird mit Block Out eine neue Herausforderung finden! Bei uns für folgende Systeme erhältlich:

Amiga, PC (3,5" oder 5,25")
und Atari ST für

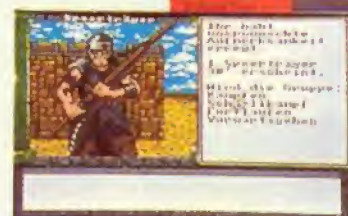
nur **49,95**



Dragon Wars

Es gibt Leute, die nennen es 'Bard's Tale IV', das erste Spiel von Interplay nach der Trennung von EA. Bei uns für Amiga erhältlich!

für **49,95**



Conqueror

Erst gab es 'Conqueror' nur für den Archimedes, inzwischen hat man es auch für die PCs umgesetzt. Bei uns für PC (5,25", 512K, EGA, CGA, VGA, Hercules) erhältlich!

für **49,95**



1MB Speichererweiterung

für Amiga 500 inkl. Uhr und 'Neuro-mancer'. Deckel auf, RAM-Board rein, und schon ist der A500 auf ein Megabyte gepowert. Gerade jetzt, da viele Spiele nur noch für 1MB erscheinen, sehr empfehlenswert. Bei uns für

nur **149,-**



Damocles Set

Das pure Vektor-Pack! Der 'Mercenary'-Nachfolger mitsamt beiden Mission-Disks (Amiga) zum Superwundersonderpreis von

nur **49,95**



Plüsch-Space-Rat



Unser Verlags-Haustier. Riecht nicht, haart nicht, macht keinen Krach, frisst kein Brot, kostet nicht die Welt und ist außerdem der beste Schmuck – nicht nur fürs Computerzimmer. Nur bei uns!

für **40,-**

(Ratte wird ohne Kamel geliefert, Größe: 18cm)

10er Disk-Quader



Klein, praktisch, stapelbar und ausgesprochen rot! Der ausziehbare Disk-Quader faßt zehn 3,5"-Disks und kostet

nur **9,90** (ohne Disks)

Mit zehn 3,5"-ASM-Leerdisketten kostet der Spaß dann

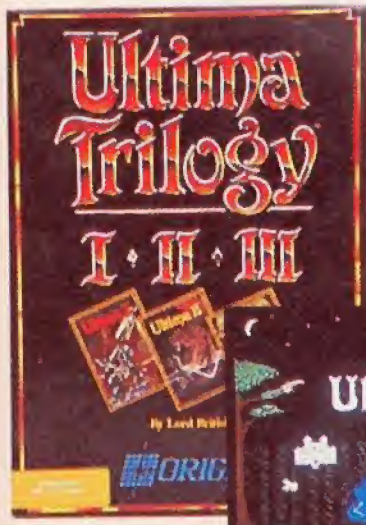
24,95

Ultima Trilogy

Ultima I, II und III, zusammen im Pack, das bedeutet nächtelangen Adventurespaß auf

PC (5,25") für **49,95**

C-64 (Disk) für **39,95**



Ultima V

Einer der besten Teile der Ultima-Saga. Lord British selbst ist entführt worden. Jetzt ist es an den Spielern, das Schicksal Britanniens in die Hand zu nehmen und Lord British zu retten.

C-64 (Disk) für **49,95**



Joyboard Maverick 1

Damit auch im heißesten Spielgeschehen nicht die Puste ausgeht. Mit Autofire, Portwahl etc. Bei uns nur

39,95 DM

(passend für Commodore, Atari, Sega, MSX, Amstrad & Kompatible)

ASM-Leerdisketten 3,5" DD

Sie sind klein, sie sind blau, und jeder sollte sie in seiner Diskettenbox haben: Die ASM-Leerdisketten. Zum Lieferumfang gehören neben den Disks selbstverständlich auch ordentliche Labels – dieselben, die wir auch für die Microwelle verwenden, bloß unbedruckt, ganz klar. Wenn Ihr also nicht länger warten wollt, dann bestellt Euch ein Zehnerpack, oder zwei, oder drei... Ein Pack jedenfalls kostet

lediglich **19,95**

Caveman Ugh'lympics

Wer träumt nicht davon, seine Frau mal weit zu werfen? Hier wird mittels eines PC (5,25", Hercules, CGA, EGA, ab DOS 2.11, 1-6 Spieler) dieser Traum wahr!

für nur **29,95**



Pool of Radiance

Der sagenhafte erste Teil der SSI-Dungeons & Dragons-Rollenspielreihe auf C-64 (Disk)

für nur **49,95**



Für Bestellungen bitte die Bestellkarte im Anhang benutzen. **Zahlungsweise:** Bei Vorkasse entstehen lediglich die Porto- und Versandkosten (Inland 4,- DM, Ausland 6,- DM). Bei Nachnahmelieferungen entsteht eine zusätzliche Gebühr von 7,50 DM. Nachnahmesendungen ins Ausland sind leider nicht möglich.

ASM-Generalkarte

W-1000

Computerstudio Schlichting, Katzbachstr. 6/8, 1000 Berlin 61, Tel.: (0 30) 7 86 43 40.

Powersoft, Schwedenstr. 18 C, 1000 Berlin 65, Tel.: (0 30) 4 92 20 56.

W-2000

Bienengräber, Ottensener Straße 126, 2000 Hamburg 54, Tel.: (0 40) 5 40 12 17.

COSI, Postfach 1123, 2060 Bad Oldesloe, Tel.: 0 45 31 / 8 78 21

ECS, Birkenstraße 44, 2800 Bremen, Tel.: (04 21) 30 23 45

Fingerhuth, Computersoftware & Zubehör, Wansbeker Chaussee 40, 2000 Hamburg 76, Tel.: (0 40) 2 50 57 59.

Flashpoint, Hamburgerstr. 68, 2360 Bad Segeberg, Tel.: (0 45 51) 40 97.

Konsole Mio, Charly Kulesa, Weissenseer Weg 1, 2057 Reinbek, Tel.: (0 40) 7 22 88 49

Software 2000, Lübecker Straße 10, 2320 Plön/Holstein, Tel.: (0 45 22) 13 79

Time Warp Software GmbH, Zoppotter Str. 4, 2850 Bremerhaven, Tel.: (04 71) 5 30 46.

Virgin Games GmbH, Neuer Pferdemarkt 1, Postfach 305 568, 2000 Hamburg 36, Tel.: (0 40) 43 16 60 - 0

W-3000

Astro-Versand, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (05 61) 88 01 11.

CWM-Versand, Schmiedestraße 5, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (0 53 22) 5 40 81.

reLine Software, Königstraße 55, 3000 Hannover 1, Tel.: (05 11) 31 58 34.

W-4000

Bachler, Postfach 429, 4290 Bocholt, Tel.: (0 28 71) 18 30 88.

Compy-Shop GmbH, Missundestr. 48, 4600 Dortmund 1, Tel.: (02 68) 49 71 69.

Die Cassette, Markt 13, 4950 Minden, Tel.: (05 71) 216 48.

Dynatex, Brückstr. 42-44, 4600 Dortmund 1, Tel.: (0 23 01) 41 34.

Eclipse Software Design, Versmolder Str. 41, 4802 Halle/Westf., Tel.: (0 52 01) 1 69 89.

Eurosystems, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, Tel.: (0 28 22) 4 55 89.

German Design Group, Buchholzstraße 17, 4755 Holzwickede, Tel.: (0 23 01) 1 26 47

Joysoft, Pempelforter Straße 47, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 21) 44 30 58.

Korona-Soft, Siegfriedstr. 36, Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 2 66 36.

Leisuresoft, Robert-Bosch-Str. 1, 4703 Bönning, Tel.: (0 23 83) 69 - 0.

LIFETIMES, Pestalozzistr. 6, 4350 Recklinghausen, Tel.: (0 23 61) 3 62 67

MH-Soft-Vertrieb, Lauestr. 6, 4600 Dortmund 18, Tel.: (02 31) 67 56 43.

Power Station Records, Rein Gerrits, Nakatenusstraße 2, 4050 Mönchen Gladbach 1, Tel.: (0 21 61) 49 05 55.

Rushware Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 6 07 - 0.

Rainbow Arts/Softgold, Daimlerstr. 10, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 66 02 - 0.

RTS Roland Toonen Software, Postfach 31, 4178 Kevelaer, Tel.: (0 28 32) 7 81 84.

Softwareversand Gebauer, Sternwandstr. 69, 4000 Düsseldorf, Tel.: (02 11) 30 92 33.

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum, Tel.: (02 34) 68 04 60.

Thalion Software GmbH, Königsstraße 16, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 1 20 49.

United Software, Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2, Tel.: (0 52 44) 40 80.

Kai Uffenkamp-Computer-Systeme, Gartenstraße 3, 4904 Enger, Tel.: 0 52 24 / 23 75

W-5000

Computerstudio, Hindenburgstr. 82, 5630 Remscheid, Tel.: (0 21 91) 38 54 24.

CPS Frank Heidak, Franzstr. 7, 5000 Köln 41, Tel.: (02 21) 40 68 88.

Digital Marketing, Krefelder Str. 16, 5142 Hückelhoven 2, Tel.: (0 24 35) 20 86.

Joysoft, Gottesweg 157, 5000 Köln 41, Tel.: (02 21) 44 30 56.

Kingsoft, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: (02 41) 15 20 51.

Mediencenter Iselohn, Wenninger Straße 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.

Inserentenverzeichnis

AMI-SHOWS	93	FUNNY SOFTWARE	35	LIFETIMES	145	SOFTWARE CORNER	153
ARBIROSOFT	73	GAME NETWORK	51	M & B HARD & SOFTW.	143	SOFTWAREWORLD-OSUNA	145
BACHLER	52,87	GNADENLOS	123	MEGA TRADE	143	SOFTPOWER	140,147
B.I.T.S. DATENTECHNIK	146	GOODSOFT	95	MICROPROSE	107,159	STAR MICRONICS	45
BOMICO	13,27,57,59,64,65,164	GROSS ELECTRONIC	49	MR-SOFT	146	THE SOFTWARE-MANIACS	144
CORE DESIGN	23	GRZYWACZEWSKI	142	OKAY-SOFT	141	TRONIC-VERLAG	41,61,63,95,109,113,137,162
CPVERLAG	24,25,69,131,135	HAMO	47	PHILIP MORRIS	2,37	TS DATENSYSYSTEME	16/17
DIGITAL MARKETING	99	HEIDAK	28/29	RUSHWARE	10,11,15,43,53,67,133	UNITED SOFTWARE	55,89,103,121,157,163
ELECTRONIC ARTS	31	JOYSOFT	33	SCHLICHTING	147	WIAL	91
FUNTASTIC	111	KAROSOFT	71	SCOOTER SOFT	141	WORLD OF WONDERS	148
FLASHPOINT	119	KONAMI	127	SOFT-EXPRESS	145	ZILLESOFT	148
FUNDUR	142	LAND OF MAGIC SOFT	140	SOFT-ENTERPRISES	117		
		LEISURESOFT	115,139				

W-6000

Atari Computer Deutschland GmbH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel.: (0 61 42) 20 90.

Bomico, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach, Tel.: (0 61 07) 76 06 - 0.

Demonware GmbH, Strahlenberger Str. 125a, 6050 Offenbach, Tel.: (0 69) 8 00 47 03 - 99

Die Spielburg, Friedrich-Ebert-Straße 1, 6250 Worms, Tel.: (0 62 41) 59 37 63.

MN-Hobby Soft, Amtsgasse 3, 6940 Weinheim, Tel.: (0 62 01) 18 12 01.

Nintendo of Europe GmbH, Babenhäuserstr. 50, 6754 Großostheim, Tel.: (0 60 26) 50 50 - 0.

W-7000

Funny Software, Grazer Str. 34, 7000 Stuttgart-Feuerbach, Tel.: (07 11) 8 56 85 34.

W-8000

Computer-Shop (Gamesworld), Landsberger Str. 135, 8000 München 2, Tel.: (0 89) 5 02 24 63.

ECS Vertriebs GmbH, Rosenheimer Str. 92a, 8000 München 80, Tel.: (0 89) 4 48 93 89.

Funtastic ComputerWare, Müllerstraße 44, 8000 München 44, Tel.: (0 89) 2 60 95 93.

Gerds Computer-Eckert, Putzbrunner Str. 19, 8012 Ottobrunn, Tel.: (0 89) 6 09 66 98.

Magic Computerspiele, Trierer Straße 110, 8500 Nürnberg 50, Tel.: (0 911) 4 88 71.

Peksoft, Müllerstr. 44, 8000 München 50, Tel.: (0 89) 2 60 93 80.

Safer Games, Minnewitzstraße 28, 8000 München 90, Tel.: (0 89) 6 90 86 87.

Softworld, Peter-Henlein-Str. 73, 8500 Nürnberg 40, Tel.: (0 911) 4 374 74.

Theo Kranz Games, Juliuspromenade 11, 8700 Würzburg, Tel.: (0 9 31) 57 16 01.

T.S. Datensysteme, Dennisstraße 45, 8500 Nürnberg, Tel.: (0 911) 28 82 86.

Wial-Versand, Liegnitzer Str. 13, 8038 Gröbenzell, Tel.: (0 81 42) 82 73.

O-1000

Computer Zentrum, Grossestr. 13, 1260 Strausberg.

O-2000

Computer & Technik Strausund, Langenstr. 13, 2300 Strausund.

O-4000

Comp AS, Wordgasse 4, 4300 Quedlinburg.

O-7000

PSW Com Tac GmbH, Steinbrückstr. 1, 7700 Hoyerswerda.

O-8000

HHW Computerstudio 2000 GmbH, Gohliser Str. 21, 8028 Dresden.

Schweiz

Discade, Bachstr. 22, CH-8200 Schaffhausen, Tel.: (0 53 25) 13 32.



**Die nächste
ASM (11/91)
erscheint am
11. 10. 1991**

**Wir danken den hier auf-
geführten Häusern für ihre
freundliche Unterstützung!**



BIG BUSINESS

ASM
HIT

AMIGA, Atari ST 69,95
PC 3,5 + 5,25 79,95

BIG BUSINESS

Big Business ist eine humorvolle Unternehmenssimulation mit eindeutig spielerischem Charakter. Seien Sie Ihr eigener Chef! Entscheiden Sie selbst über den Etat für Werbung, Forschung, Investitionen usw. Planen Sie selbst die günstigsten Produktionsbedingungen, werden Sie tätig gegen Industriespione usw. Hervorragende, z.T. animierte Grafik im Comic-Stil.

U.S.S. JOHN YOUNG

A NAVAL WARSHIP SIMULATION

Special
Edition

U.S.S.

JOHN YOUNG

Kriegsschiff-Simulation im persischen Golf im Jahre 1995. Konfrontationen zwischen Iran, Irak und den USA. Konvoischutz, U-Boot-Jagd, Flugzeug-Angriffe, Abschluß von Tankern, Ölplattformen und Kriegsschiffen.

AMIGA, Atari ST 59,95
C64 Disk 29,95
C64 Cass 19,95
PC 3,5 + 5,25 79,95



KIND OF MAGIC 3

AMIGA 79,95
C64 Disk 49,95
C64 Cass 39,95

THE SECOND WORLD

NEU

ASM
HIT

AMIGA, Atari ST 69,95
C64 Disk 29,95
PC 3,5 + 5,25 79,95

Kind of Magic 3

Eine brandneue Super-Spielesammlung mit vier erstklassigen Spielen.

NORTH SEA INFERNO: Terroristen haben auf einer Bohrinsel eine Atombombe gelegt.
CYBER WORLD: Du bist berufen, in einer düsteren Zukunftswelt Verräter zu jagen.
DOMINATION: Erobern Sie das Hauptquartier Ihres Gegners mit 4 Kampfrobootern.
BLUE ANGEL 69: Bezaubernde Engel führen Sie durch das Labyrinth Ihrer Gefühle.

Big Business
AMIGA

The Second World
AMIGA

Kind of Magic 3
(Z.B.: North Sea
Inferno) AMIGA

U.S.S. John Young
AMIGA

Dinowars AMIGA

Einfach irre
diese Preise!

Alle
Preisangaben
in DM

DINOWARS

Interaktives Strategie- und Arcadegame mit spitzenmäßig animierten Actionszenen und einer animierten Dinosaurier-Enzyklopädie. Kampf der Giganten um ein gekidnapptes Saurier-Ei in einer tollen urzeitlichen Landschaft. Die Actionszenen können jederzeit aufgerufen werden.



MAGIC BYTES

NEU

AMIGA
JOKER
HIT

AMIGA, Atari ST 69,95
C64 Disk 29,95
C64 Cass 19,95
PC 3,5 + 5,25 79,95

THE SECOND WORLD

Erstklassiges und aufwendiges Strategiespiel um Macht, Wirtschaft und Politik in der Zukunft. Im Jahre 2030 brach der Kontakt zu den Siedlern eines Planeten ab und Du mußt das Siedlervolk in der Behauptung gegen fremde Mächte wirtschaftlich und politisch führen.

Teuflisch
gute Spiele in der

PIELHALLE ASM



YEAHHH!!!

Die Sommerpause ist vorbei! Und: Die JAMMA-Messe in Japan steht bevor! Und da alle wichtigen Hersteller nahezu ihr gesamtes Jahresgeschäft auf dieser wichtigen Messe machen, werden alle Top-Produkte erst jetzt auf den Markt gebracht. Drei neue Games habe ich diesmal für Euch unter die Lupe genommen: Einen Video-Flipper, ein Prügelspiel und ein beinhartes Ballerspiel. Have Fun!

Michael Suck

So bietet VENDETTA von KONAMI all die bekannten Ingredienzien, die einfach zu einem Prügelspiel gehören – aber im speziellen, immer leicht ironischen Konami-Stil. Zum Spielumfang gehören sechs Levels mit sechs passenden Endgegnern, dazu maximal drei Helden und unzählige finstere Gestal-



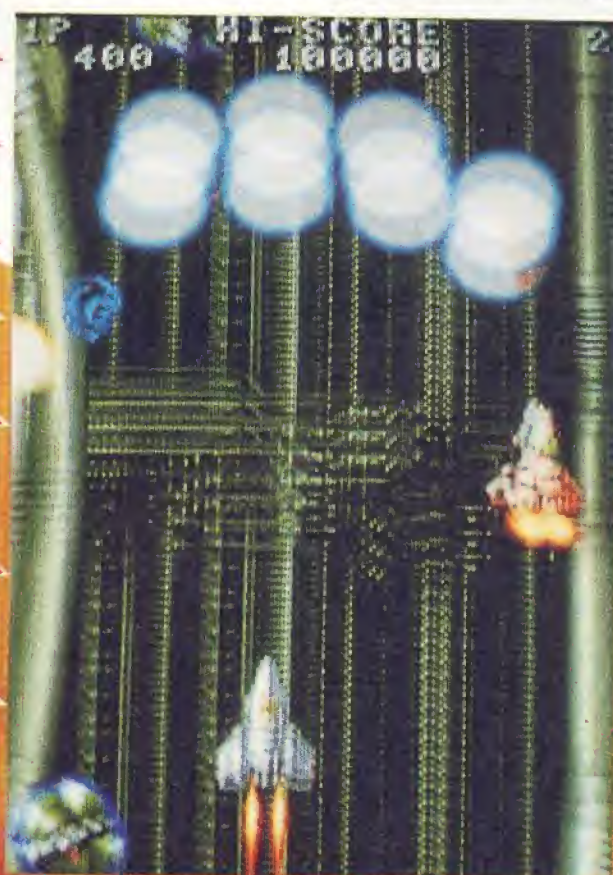
VENDETTA von KONAMI.

ten, die mit Faust- und Fußsinsatz, seltener mit Waffen, den Helden ans Leder wollen. Viel Technik muß man nicht beachten, denn das Programm zeigt von ganz allein immer neue Varianten des Herumschleuderns, Auf-den-Bordstein-Schmeißens und andere Gemeinheiten. VENDETTA bietet halt kurzweiliges Vergnügen ohne gehobenen Anspruch und Einspielzeit – vorausgesetzt, man hat ein gewisses Faible für Spiele dieser Art. Kurzweil ganz anderer Art bringt uns TECMO in diesem Monat. SUPER ACTION PINBALL heißt die elektronische Variante der Flipperautomaten, die dieses zeitlose Vergnügen um ein paar Stahlkugeln auf den Schirm zaubert. Nur: Die fehlende Mechanik und Räumlichkeit dieser 2D-Variante vermindert den Reiz doch erheblich. Als Ausgleich bietet SUPER ACTION PINBALL eine Fülle von Features, die auf einem normalen Flipper nicht realisierbar wären. Nicht eine Spielfläche, nein, gleich vier verschiedene Layouts können für ein Credit beackert werden. Und nicht nur das: Das Programm verfügt über vier (gezeichnete) Mädels, die durch das Abschießen bestimmter Targets Stück für Stück entblättert werden können. Flippertechnisch zeigt SAP nahezu die gesamte Bandbreite herkömmlicher Flipper, selbst das so beliebte Multiball-Spiel mit drei Bällen ist möglich. Ein vollwertiger Ersatz für echte Flipper ist SUPER ACTION PINBALL damit noch nicht, aber zur spannenden Unterhaltung taugt es allemal. Knackig, heftig und manchmal fast schon unfair, aber in jedem Fall schweißtreibend bis zur Belastungsgrenze ist ACROBAT MISSI-

Überhaupt sind schnelle Denkarbeit und Reaktion das A und O bei ACROBAT MISSION. Selten gab es wohl ein Ballerspiel, das so verschwenderisch mit tollen Effekten umgeht, die geschickt ins Spielgeschehen mit einbezogen werden. Jeder der riesigen, immer in einem anderen Zeichenstil gehaltenen Endgegner läßt sich nur mit einer ganz bestimmten Taktik vernichten. Der Höhepunkt: ein riesiger, sich drehender Fächer zum Ende der fünften Mission, der für völlige Verwirrung sorgt. Gleichsam spaßig und ungeheuer schwierig ist der Labyrinthflug in der vierten Mission. Wie in einem Autorennen müssen Kurven durchflogen werden, die aus einem futuristischen Schlauch im besten Giger-Stil (*Alien*) gewoben sind. Toll! Mag der Schwierigkeitsgrad auch hammerhart sein – die Motivation ist nie gefährdet. Immer neue Überraschungen und gelungene Gags, auf die hier gar nicht alle eingegangen werden soll, haben uns vorm Bildschirm gefesselt. Die Supergrafik und der herrliche Sound taten ihr übriges, die einzelnen Levels immer und immer wieder anzuspielden. Eigenwillig und sehenswert ist auch der Abspann: Statt der üblichen Belobigungen gibt es Bild für Bild einen düsteren Rückblick auf 2000 Jahre Menschheitsgeschichte. Ein Ballerspiel, das nachdenklich macht! So, Freunde, das war's für heute! Im nächsten Heft gibt's auf jeden Fall CAPCOMS Megaplatine MIDNIGHT WANDERERS mit drei (!) Spielen und die *Gradius*-Fortsetzung THUNDER CROSS II von KONAMI.

Bis dann!

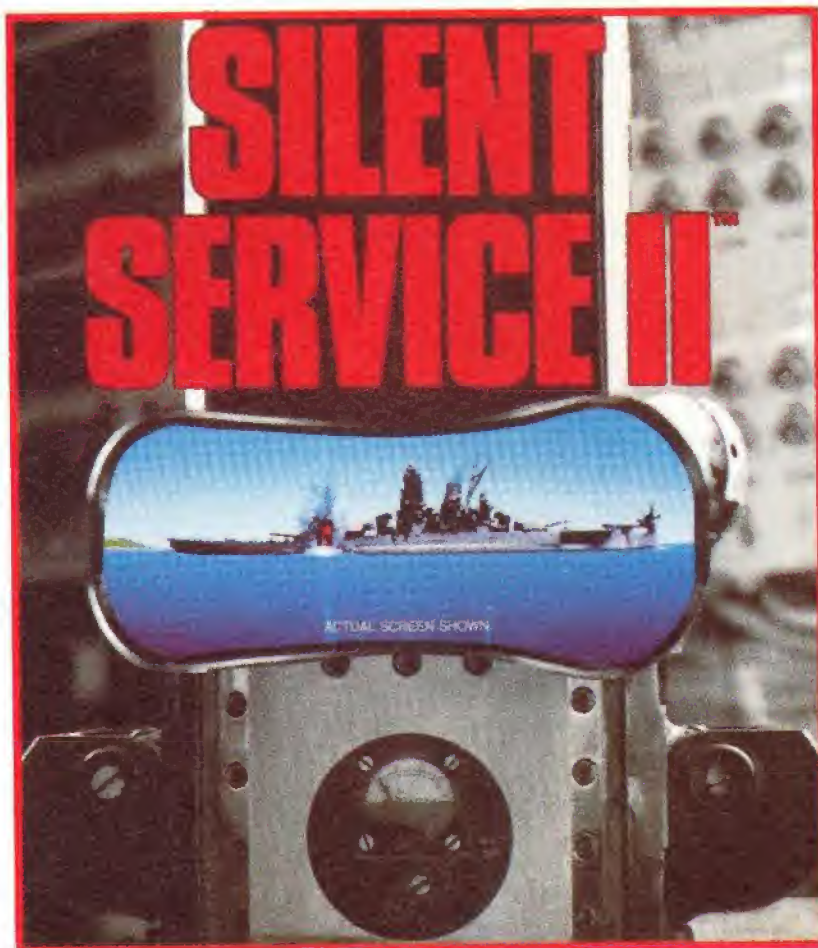
ACROBAT MISSION



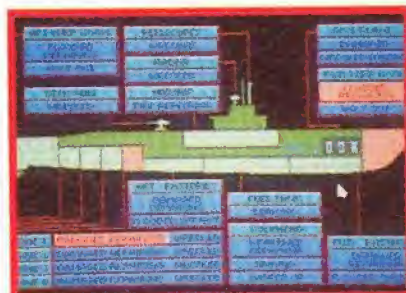
SUPER ACTION PINBALL



Lautlos aus der Tiefe



Im 2. Weltkrieg zum amerikanischen "Silent Service" zu gehören, das bedeutete eine Karriere voller Aktionen, Gefahren aber auch Ehrungen. Ganz auf sich gestellt und tief im Hinterland des Feindes haben sich U-Boot-Kommandanten aus der Tiefe des Meeres der erfolgreichsten Marine der Welt, der japanischen Pazifikflotte, gestellt und sie angegriffen. Mehr als vier Jahre lang haben die tapferen Männer des Silent Service die japanische maritime Wirtschaft bekämpft und ihre Schiffe versenkt. So wurde der Krieg im Pazifik aus den Tiefen des Meeres gewonnen.



"Silent Service" wurde nach seinem Erscheinen 1985 von Kritikern und Benutzern gleichermaßen als die Simulation jener heroischen Tage bezeichnet. Jetzt nimmt Silent Service II das Geschehen wieder auf und kann dank der Fortschritte in der Computer-Technologie noch viel mehr Realismus und Atmosphäre vermitteln. Fortschrittlichste Grafik und Tondesign verbinden sich mit aufregenden neuen Spieloptionen, darunter auch 'War Carrier', bei dem Sie den ganzen Feldzug im Südpazifik noch einmal bestehen können. Im jetzt völlig neuen Silent Service II erleben Sie eine geschichtlich exakte Simulation der Entschlüsse, Ängste und Triumphe eines U-Boot-Kommandanten des 2. Weltkriegs.

MICRO PROSETM
SIMULATION • SOFTWARE

**Silent Service II für IBM PC, Kompatible und Commodore Amiga
taucht in Kürze auf - für Sie bei allen guten Software-Händlern**

MicroProse Ltd. Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8DA.

Gesammelte Werke ASM 10/91

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik	Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik	Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik	Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
16bit HitMachine	03/91	38	Action	Crime Wave	05/91	54	Action	* Harmony (Game Boy)	05/91	130	Action	Mysterious Worlds	03/91	62	Action
2 PI R	06/91	114	Oldie	Crown	03/91	87	Action	Heart of China	07/91	132	Blickpunkt	* Mystic Hunter	07/91	112	Action
3D Construction Kit	02/91	72	Anwender	* Crystals of Arborea	06/91	46	Anwender	Heart of China	09/91	6	Adventure	Mystical	02/91	65	Action
3D Construction Kit	05/91	114	Blickpunkt	Cubulus	06/91	48	Strategie	Heart of the Dragon	07/91	17	Action	* Napoleon	06/91	40	Strategie
4D Sports Boxing	05/91	14	Sport	Cybercon III	09/91	12	Action	Heatseeker	01/91	90	Action	NARC	03/91	53	Action
4D Sports Driving	04/91	66	Action	Cyraid (Game Boy)	07/91	124	Action	Heavy Unit (Sega Mega)	03/91	124	Action	Narco Police	01/91	136	Action
4D Sports Driving	04/91	66	Action	Damocles Mission Disk	02/91	95	Blickpunkt	Heavyweight Champ				Navy Seals	06/91	16	Action
Action Stations	06/91	64	Strategie	* Dangerous Seed				(Sega Master)	07/91	114	Sport	Navy Seals	06/91	16	Action
Actraiser				(Mega Drive)	05/91	124	Action	Heavyweight Championship Boxing				NFL Football			
(Super Famicom)	03/91	119	Action	Darius II (Sega Mega)	03/91	123	Action	(Game Boy)	07/91	123	Sport	(Game Boy)	05/91	134	Action
Advanced Destroyer				Darius Twin				Hero Quest	09/91	28	Action	NFL Football			
Simulator	02/91	50	Blickpunkt	(Super Famicom)	07/91	116	Action	Highlights II	09/91	99	Kompliat.	(Game Boy)	05/91	134	Sport
Advanced Destroyer				Dark Spyre	04/91	78	Adventure	Hill Street Blues	05/91	50	Blickpunkt	Nightshift	02/91	40	Action
Simulator	05/91	69	Strategie	* Das Boot	03/91	58	Strategie	Hill Street Blues	06/91	60	Strategie	Ninja Adventure			
* Advanced Tactical				Death Knights of Krynn	05/91	12	Adventure	Hole In One (Famicom)	06/91	120	Sport	(Game Boy)	01/91	106	Action
Fighter II	01/91	62	Action	Defender II	03/91	59	Action	Hollywood Collection	03/91	48	Action	Ninja Gaiden (Lynx)	04/91	86	Action
* Adventures of				Demon Wars	04/91	156	Action	Horror Zombies from				Ninja III	04/91	16	Blickpunkt
Jackie Chan	04/91	90	Action	Demoniak	04/91	46	Blickpunkt	the Crypt	01/91	94	Blickpunkt	Ninja Rabbits	06/91	96	Action
Aero Blaster				Demoniak	06/91	38	Adventure	Horror Zombies from				Ninja Turtles (Game Boy)	01/91	112	Action
(Mega Drive)	05/91	126	Action	Denver Presente	05/91	131	Education	the Crypt	03/91	63	Action	Nintendo Worldcup			
* Aero Blaster (PC Engine)	02/91	101	Action	Der Preis ist heiß	07/91	61	Strategie	Hotelmanager	09/91	39	Strategie	(Game Boy)	09/91	126	Sport
Aircraft & Scenery				Deutsch '92	09/91	110	Education	Hunt for Red October,				No Exit	01/91	94	Action
Designer	03/91	68	Anwender	Deutsch III				The	04/91	50	Action	Nobunaga's Ambition			
* Airline Transport Service	04/91	69	Strategie	Rechtschreibtrainer	05/91	92	Anwender	Hydra	05/91	114	Blickpunkt	(Game Boy)	09/91	127	Strategie
* Aleste (Sega Mega)	03/91	118	Action	Dexterity	06/91	122	Strategie	Hydra	07/91	53	Action	O.B.Y. 1	07/91	63	Blickpunkt
Alien Drug Lords	04/91	43	Adventure	Dexterity (Game Boy)	06/91	122	Strategie	I play 3D Soccer	02/91	112	Sport	Obituary	03/91	73	Adventure
* Alpha Waves	01/91	45	Action	Dick Tracy	02/91	79	Action	Icyrunner	09/91	55	Action	Oil's Well	02/91	59	Action
Altered Destiny	01/91	72	Adventure	Dick Tracy (Mega Drive)	05/91	120	Action	Ilyad	06/91	32	Action	Oktaizer	07/91	95	Anwender
Amigo 1/91	03/91	41	Anwender	Die 3erReihe	04/91	74	Action	In Your Face (Game Boy)	07/91	125	Sport	* On the Road	01/91	96	Strategie
Animation Studio, The	05/91	44	Anwender	Die Erben des Throns	02/91	42	Strategie	Ingeniolensoftware	01/91	30	Anwender	Ooops up	01/91	14	Action
Apprentice	06/91	52	Action	Die Unendliche				Insects in Space	04/91	79	Action	Operation Harrier	01/91	70	Action
Arcade Smash Hits	05/91	46	Action	Geschichte II	03/91	28	Action	Inspektor Griffu	02/91	120	Kopfnuß	Operation Stealth -			
Armour Geddon	07/91	93	Action	Disc	05/91	13	Action	International Ice Hockey	05/91	46	Sport	Letzter Teil	02/91	136	Kopfnuß
Arrow Flash (Sega Mega)	01/91	106	Action	DiscMagCreator	07/91	99	Anwender	International Karate				Orbit 2000	06/91	62	Action
Atomic RoboKid	01/91	76	Action	Ditris	05/91	54	Strategie	(Game Boy)	07/91	122	Action	Out Run (PC Engine)	03/91	120	Action
Atomic RoboKid				Donald und das magische				Iron Sword Wizards &				Outzone	06/91	17	Blickpunkt
(Sega Mega)	03/91	112	Action	Alphabet	03/91	128	Anwender	Warriors II (NES)	07/91	113	Action	Outzone	07/91	8	Action
Atomino	05/91	16	Strategie	Dragon Breed	02/91	0	Action	Ishido (Mega Drive)	04/91	89	Strategie	P.P. Hammer and his			
Augusta Golf				Dragon's Lair II -				Ivan "Ironman" Stewarts	01/91	47	Sport	pneumatic Weapon	06/91	12	Action
(Super Famicom)	07/91	118	Sport	Time Warp	03/91	61	Action	Off Road				Pacmania (Sega Master)	09/91	157	Action
Awesome	02/91	34	Action	Dragon's Lair II:				Squash	07/91	40	Sport	Panza KickBoxing	01/91	138	Sport
Axis (Sega Mega)	01/91	110	Action	Time Warp	01/91	135	Blickpunkt	Jaleco Rally Big Run				Paperboy (Game Boy)	05/91	122	Action
Back to the Future III	06/91	36	Action	Dragons Lair - The Legend				(Super Famicom)	07/91	117	Action	* Parodius (Game Boy)	06/91	126	Action
Back to the Golden Age	02/91	38	Action	(Game Boy)	07/91	125	Action	James Pond				Penthouse	04/91	12	Strategie
Backgammon Royal	06/91	94	Strategie	Duck Tales	03/91	14	Action	(Mega Drive)	06/91	118	Action	Pepe Hammer	04/91	95	Blickpunkt
Backgammon	04/91	48	Strategie	Duck Tales (Game Boy)	01/91	101	Action	Je finis - Tu finis	06/91	108	Anwender	* PGA Tour Golf			
Badlands Pete	03/91	52	Action	Dynamite Duke				Jet Fighter II	07/91	54	Strategie	(Mega Drive)	06/91	118	Sport
Bandit Kings of China	07/91	72	Strategie	(Sega Mega)	01/91	102	Action	* Joe Montana Football	07/91	50	Sport	Pilot Wings			
Battle Bound	06/91	41	Action	Eagle's Rider	02/91	76	Action	John Madden Football				(Super Famicom)	03/91	120	Action
Battle Bull (Game Boy)	05/91	120	Action	Eco Phantoms	07/91	71	Action	(Sega Mega)	02/91	104	Sport	Play Action Football			
Battle Command	02/91	94	Action	Elemental Master				Jones in the Fast Lane	01/91	42	Strategie	(Game Boy)	05/91	134	Sport
Battle Gopher				(Sega Mega)	03/91	117	Action	Judge Dredd	04/91	61	Action	Pole 500	01/91	92	Sport
Battle Squadron				* Elite Plus	07/91	36	Strategie	Junction (Mega Drive)	06/91	116	Strategie	Ponkotsu Tank			
(Sega Mega)	02/91	103	Action	Elvira - Mistress				Jungle Jim	06/91	62	Action	(Game Boy)	05/91	123	Action
Battle Storm	03/91	88	Action	of the Dark	03/91	34	Adventure	Jupiter's Masterdrive	03/91	109	Sport	Popeye 2	09/91	131	Action
Betrayal	01/91	32	Blickpunkt	Enchanted Land	04/91	42	Action	Kamikaze	02/91	66	Action	Populous			
Betrayal	05/91	68	Strategie	Encounter	06/91	16	Action	Kathedrale	07/91	44	Blickpunkt	(Super Famicom)	07/91	117	Action
Big Box	02/91	112	Action	England Championship				Kengi	05/91	56	Strategie	Power Up	07/91	14	Action
Big Box	07/91	63	Action	Special	09/91	17	Sport	King's Bounty				PowerMonger	02/91	6	Strategie
Big Business	04/91	76	Strategie	Englisch I/II	02/91	56	Anwender	(Mega Drive)	09/91	115	Strategie	Powerplay	02/91	82	Action
Bigfoot (NES)	07/91	116	Action	* Enterprise	05/91	34	Action	King's Quest V	02/91	8	Adventure	Predator II	07/91	70	Action
Billiards Simulator II	09/91	34	Strategie	Eswat	02/91	154	Action	Knights of the Sky	02/91	60	Strategie	Prehistoric Tale, A	04/91	100	Action
Blade Warrior	01/91	68	Action	European Journeys	04/91	52	Blickpunkt	Kung Fu Master				Prehistorik	07/91	159	Action
* Block Out (Lynx)	04/91	86	Strategie	* Extremator	02/91	93	Action	(Game Boy)	07/91	122	Action	* Premier Collection	05/91	96	Action
Blue Max	02/91	30	Strategie	Eye of the Beholder	05/91	30	Adventure	La Monde des Affaires				Pro Sport Challenge	07/91	52	Sport
Bonanza Bros.				F15 Strike Eagle II	09/91	52	Strategie	en français	06/91	109	Anwender	Probotector (NES)	03/91	117	Action
(Mega Drive)	09/91	116	Action	* FZero (Super Famicom)	02/91	106	Action	Lakers vs. Celtics	06/91	117	Sport	Proflight	02/91	116	Strategie
* Booby	09/91	18	Strategie	* F1 Race (Game Boy)	06/91	122	Action	Larry 3 (deutsch)	04/91	14	Adventure	* Projekt Prometheus	02/91	12	Adventure
Boomer's Adventure in				Fantastic Four 2	02/91	54	Action	Last Ninja III	09/91	129	Action	* Puznic (NES)	05/91	128	Strategie
Asmik World (Game Boy)	09/91	128	Action	Fantastis Soccer	01/91	98	Sport	Latein Grundwortschatz	03/91	126	Anwender	Quadrel	02/91	81	Strategie
Boulderdash (Game Boy)	06/91	126	Action	* Fantasy World Dizzy	03/91	48	Action	Latein Zeitentrainer	04/91	53	Education	* Quest for Glory II:			
Brainblaster	07/91	74	Strategie	Fastest Lap (Game Boy)	09/91	127	Sport	Le Francais Debutants	05/91	95	Anwender	Trial by Fire	01/91	46	Adventure
Brat	05/91	72	Blickpunkt	Fastmenü Plus 2.2	04/91	82	Anwender	Legend of Hero Tonma				* RType (Game Boy)	06/91	124	Action
Bridge Tutor	07/91	97	Strategie	Fatal Labyrinth				(PC Engine)	09/91	120	Action	Radarmission			
* Bubble Bobble				(Mega Drive)	06/91	121	Action	Legion (PC Engine)	02/91	107	Action	(Game Boy)	02/91	108	Strategie
(Game Boy)	07/91	123	Action	Fate - Gates of Dawn	05/91	10	Blickpunkt	Lemmings	01/91	8	Blickpunkt	Ralf Glau Edition	06/91	59	Strategie
* Bubble Bobble (NES)	05/91	128	Action	Fatman (Sega Mega)	01/91	104	Action	Lemmings	04/91	6	Strategie	Ranx	02/91	68	Action
* Bubble Ghost	04/91	88	Action	Feudal Lords	05/91	100	Strategie	* LexiCross	06/91	30	Strategie	Rasende Reporter	09/91	54	Blickpunkt
* Buck Rogers - Countdown				Filekat 2.0	04/91	80	Anwender	* Life & Death II	09/91	46	Strategie	RC Aero Chopper	06/91	68	Strategie
to Domsday	02/91	29	Adventure	Final Command	02/91	68	Adventure	* Life & Death II - The Brain	04/91	70	Strategie	Rectangle	09/91	38	Action
Build it!	09/91	57	Action	* Final Fantasy Legend, The				Lightspeed	01/91	43	Adventure	* Red Baron	03/91	40	Strategie
Build it!	05/91	49	Action	(Game Boy)	06/91	124	Adventure	Line of Fire	03/91	57	Action	Reederei	03/91	67	Strategie
* Burai Fighter Deluxe				* Final Fight				Links	04/91	8	Sport	Renegade Legion			
(Game Boy)	05/91	122	Action	(Super Famicom)	03/91	116	Action	Locomotion	06/91	62	Action	Interceptor	02/91	36	Strategie
Burning Force				* Final Match Tennis	06/91	6	Sport	Loderunner	05/91	110	Oldie	Return of Medusa	05/91	65	Blickpunkt
(Sega Mega)	01/91	112	Action	Final Whistle	04/91	36	Sport	Logical	06/91	63	Blickpunkt	Revelation I	04/91	64	Strategie
Cadaver - The PayOff	09/91	156	Action	Finale	02/91	70	Action	* Logical	07/91	34	Strategie	* Rise of the Dragon	03/91	54	Adventure
California Games II	06/91	10	Sport	Fire Shark (Sega Mega)	01/91	100	Action	* Loopz (Game Boy)	06/91	123	Strategie	Risk it	09/91	154	Microwelle
CarVup	01/91	137	Blickpunkt	First Samurai	07/91	28	Blickpunkt	Lorna	04/91	111	Action	Robo Squash	04/91	89	Action
CarVup	02/91	111	Action	Fish Dude (Game Boy)	09/91	127	Action	Lupin the Third				Robocop (Game Boy)	06/91	123	Action
* Carcharodon -				Flames of Freedom	01/91	32	Blickpunkt	(Game Boy)	01/91	102	Action	Rolan's Curse	05/91	119	Action
White Sharks	06/91	69	Action	Flicky (Mega Drive)	07/91	114	Action	Lupo Alberto	04/91	111	Action	Rygar	04/91	85	Action
Cardinal of the Kremlin,				Football Simulation	01/91	98	Sport	Mad TV	07/91	136	Blickpunkt	S.T.U.N. Runner	02/91	82	Action
The	05/91	52	Strategie	Forest Wardener				Magic Candle	07/91	38	Adventure	Saint Dragon (PC Engine)	03/91	124	Action
Carthage	02/91	69	Action	(Mega Drive)	09/91	116	Action	Manchester United	06/91	54	Action	Second Front	02/91	42	Strategie
Cash	09/91	71	Strategie	Fortress of Fear				Europe	09/91	62	Sport	Security Alert	07/91	98	Action
* Castle of Illusion				(Game Boy)	03/91	113	Action	* Mario Andretti Racing				Sega Master Mix	01/91	33	Action
(Game Gear)	07/91	118	Action	Fountain of Dreams	01/91	40	Adventure	Challenge	07/91	12	Sport	Serpent (Game Boy)	09/91	125	Action
* Castle of Illusion				Freak											

Gesammelte Werke ASM 10/91

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
Sokoban (Game Gear)	09/91	122	Strategie
Solomon's Club (Game Boy)	09/91	126	Action
* Sorcerers get all the Girls	03/91	18	Adventure
Soul Crystal	05/91	85	Blickpunkt
Space 1889	03/91	125	Blickpunkt
Space Assault	05/91	67	Action
Space Quest III (deutsch)	03/91	73	Adventure
* Space Quest IV	05/91	6	Adventure
Spaceball	09/91	155	Microwelle
* Speedball II	01/91	16	Action
Spellfire the Sorcerer	03/91	56	Action
Spiderman (Game Boy)	01/91	112	Action
Spindizzy Worlds	01/91	18	Action
Spirit of Adventure	06/91	112	Blickpunkt
* Spirit of Adventure	07/91	94	Adventure
Spirit of Excalibur	04/91	56	Adventure
* Sporting Gold from Epyx	02/91	36	Sport
St. Thomas	02/91	32	Blickpunkt
Star Control	02/91	66	Action
Star Sage I	06/91	58	Adventure
Startrader	07/91	16	Strategie
* Stellar 7	02/91	110	Action
Stormball	07/91	14	Action
Stratego	02/91	46	Strategie
Street Hockey	01/91	12	Sport
Street Sports	04/91	60	Sport
Strider II	01/91	134	Action
Striker	03/91	96	Sport
Stundenglas, Das Summer Camp	04/91	128	Kopfnuß
Super Airwolf (Mega Drive)	09/91	115	Action
Super Cars II	04/91	63	Blickpunkt
Super Cars II	06/91	47	Action
Super Golf (Game Gear)	09/91	122	Sport
* Super Mario World (Super Famicom)	02/91	99	Action
Super Monaco G.P.	06/91	53	Sport
Super Off Road (NES)	03/91	113	Sport
Super Volleyball (Mega Drive)	05/91	118	Sport
* Superskweek	01/91	92	Action
Swap	04/91	114	Strategie
* Switchblade II	07/91	46	Action
Swiv	05/91	48	Action
Sword of Sodan (Sega Mega)	03/91	114	Action
Sword of Vermilion (Sega Mega)	03/91	122	Adventure
* Tactic (Archimedes)	07/91	36	Action

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
Take a Trip to Britain	02/91	58	Anwender
Tangram	07/91	62	Strategie
Team Suzuki	03/91	10	Sport
* Team Yankee	01/91	54	Strategie
Technocop	04/91	92	Action
Teenage Mutant Hero Turtles	02/91	76	Action
Tenage Mutant Hero Turtles - World Tour	03/91	87	Anwender
Terran Envoy	02/91	113	Strategie
Test Drive III	01/91	123	Sport
The Amazing Spiderman	02/91	80	Action
The Amazing Spiderman (Game Boy)	03/91	124	Action
The Ball Game	09/91	92	Strategie
The Bard's Tale II	01/91	130	Oldie
The Businessman	01/91	30	Anwender
* The Centauri Alliance	03/91	70	Adventure
The Crescent Hawk's Revenge	02/91	18	Strategie
* The Dark Heart of Uukru	02/91	109	Adventure
The Famous Five 1 - Five on a Treasure Island	09/91	66	Adventure
The Final Battle	01/91	133	Adventure
The Final Conflict	02/91	42	Strategie
The Final Day	03/91	38	Action
The Fool's Errand	02/91	31	Strategie
The Keys to Maramon	07/91	60	Adventure
The Killing Cloud	06/91	50	Action
* The Lord of the Rings	03/91	32	Adventure
The Power	03/91	88	Strategie
* The Power Pack	01/91	66	Sport
* The Savage Empire	03/91	46	Adventure
The Secret Cave	09/91	154	Microwelle
* The Secret of Monkey Island	02/91	10	Adventure
The Sword and the Rose	03/91	68	Action
The Traveller	02/91	57	Anwender
The Ultimate Ride	02/91	11	Sport
Think	04/91	94	Blickpunkt
Think Twice	04/91	48	Strategie
Tiger Heli (Mega Drive)	05/91	126	Action
* Tilt!	07/91	52	Strategie
TimeComposer	05/91	96	Anwender
* Toki	07/91	6	Action
Torpedo Range (Game Boy)	09/91	125	Action
Total Recall	03/91	52	Action
Tournament Golf	02/91	114	Sport
Tower Fra	02/91	38	Strategie
Toyota Celica GT Rallye	01/91	80	Sport
Trampoline Terror	04/91	86	Action
Traps 'n' Treasures	05/91	64	Blickpunkt

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
* Tunnels & Trolls	01/91	44	Adventure
Turn 'n' Burn	05/91	98	Action
Turrican II	01/91	140	Blickpunkt
* Turrican II	03/91	72	Action
Ultima III	04/91	116	Oldie
Ultima VI	04/91	125	Kopfnuß
Ultima VI - Letzter Teil	02/91	130	Kopfnuß
Ultima VI - Teil IV	01/91	142	Kopfnuß
Ultimate Chess Challenge (Lynx)	07/91	114	Action
Ultraman (Famicom)	09/91	115	Action
* UMS II	06/91	14	Strategie
Valis III (PC Engine)	02/91	102	Action
Venom Wing	01/91	82	Action
Verityx	07/91	113	Action
Verityx (Mega Drive)	07/91	113	Action
Viz - The Game	06/91	99	Action
Vokabeltrainer Italienisch	05/91	91	Anwender
Vokabeltrainer Latein	09/91	96	Education
Volfied (Mega Drive)	06/91	118	Action
Volley Fire (Game Boy)	05/91	130	Action
Warbirds (Lynx)	07/91	117	Action
Warlock the Avenger	03/91	12	Action
* Warlords	04/91	68	Strategie
Warzone	07/91	49	Blickpunkt
Warzone	09/91	92	Action
Wayne Gretzky Hockey II	03/91	44	Sport
Where in Europe is Carmen Sandiego?	01/91	86	Adventure
White Magic	06/91	65	Action
* Wing Commander	02/91	117	Strategie
* Wizardry 6 - Bane of the Cosmic Forge	03/91	8	Adventure
Wonderboy III (Sega Mega)	03/91	112	Action
* Wonderland	01/91	6	Adventure
World Championship Boxing Manager	04/91	62	Strategie
* World Championship Soccer	02/91	28	Sport
World Cup Italia '90 (Sega Master)	02/91	108	Sport
Wortschatztrainer/Rätsel	04/91	75	Education
Wrath of the Black Manta (NES)	05/91	128	Action
Wrath of the Demon	02/91	16	Action
Wreckers	09/91	60	Action
Wrestleball (Mega Drive)	05/91	119	Sport
Xiphos	01/91	70	Action
* ZOut	01/91	14	Action
Zany Golf (Sega Mega)	03/91	114	Sport
Zarathustra	03/91	62	Action
Zellard	03/91	47	Action
Zirix	09/91	72	Action

Impressum

Herausgeber
Christian Widuch

Verlagsleiter
Stefan Ritter

Chefredakteur
Manfred Kleimann (M.K., verantw.)

Stellv. Chefredakteur
Matthias Siegl (mats)

Redaktion
Guido Alt (gag), Sandra Alter (sat), Hans-Joachim Amann (hja), Michael Anton (man), Eva Hoogh (ev), Ulrich Mühl (uli), Klaus Segel (cruiser), Klaus Trafford (kate)

Freie Mitarbeiter
Dirk Fuchser (df), Michael Suck (msu)

Layout
Annette Braun

Comics
Mathias Neumann

Titel
Mark Bromley

ASM London
Steve Cooke, 31 Stoneleigh Street,
London W11, 4DV, England

Anzeigenleitung
Britta Fiebig

Anzeigenverkauf
Verlagsbüro München, Zaunkönigweg 2C,
8000 München 82, Tel. (0 89) 4 39 10 87,
Telefax (0 89) 4 39 10 80
Britta Fiebig (Lit.), Hannelore David,
Peter Schätzle, Ilona Sehm
Es gilt die Anzeigenpreisliste
Nr. 5 ab 1. April 1991

Repräsentant im Ausland
Great Britain, Huson European Media, Gerald Rhoades-Brown, 10/11 The Green Business Centre, The Causeway, Staines, Middlesex, TW18 3AL, Telephone No: 0044-784 469900, Fax No. 0044-784 469996

Anzeigenverwaltung
Anja Pröger, Tel. (0 56 51) 3 00 17,
Telefax (0 56 51) 3 00 18

Anzeigensatz
Regina Sieberheyn, Andrea Kloss, Martina Kühn

Satz
Grunewald Satz & Repro GmbH, 3500 Kassel

Reproduktion
Repro Team Kassel GmbH,
3501 Niestetal-Sandershausen

Druck und Gesamtherstellung
Druckhaus Dierichs GmbH & Co KG,
3500 Kassel

Vertrieb
Verlagsunion Pabel Moewig KG, 6200 Wiesbaden,
Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel),
Österreich, Schweiz

Abonnement
Jahresabonnement (11 Ausgaben)
DM 74, Ausland DM 87,50
Wir bitten unsere ausländischen Kunden, die Rechnungen nur noch als S.W.I.F.T.-Zahlungen an die DG-Bank Kassel zu leisten.
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich um diesen Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Abonnement-Verwaltung
Tanja Mosebach, Andrea Richhardt
Tel.: 0 56 51 / 3 00 11

Verlag und Redaktion
Tronic-Verlag GmbH & Co. KG,
Postfach 870, 3440 Eschwege
Telefon (0 56 51) 3 00 11
Telefax (Redaktion) (0 56 51) 3 00 15
Telefax (Verwaltung) (0 56 51) 3 00 14
Telefax (Anzeigen) (0 56 51) 3 00 18
Hotline (0 56 51) 3 00 12 - 13
(Ull & A-Man) nur Mi. von 16.30 - 19 Uhr
Bildschirmtext (BTX) 0 56 51 / 3 00 16 - 1

Sonderdruck-Dienst
Sämtliche in dieser Ausgabe erschienenen redaktionellen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Frau Pröger, Tel. (0 56 51) 3 00 17, Telefax (0 56 51) 3 00 18.

Manuskripte und Programme
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein.
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion nicht übernommen werden.
Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Programme jeder Art kann keine Garantie übernommen werden.

Urheberrecht
Alle in Aktueller Software Markt veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen jeder Art (Fotokopien, Microfilm, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern
e.V. (IWW)
ISSN 0933-1867



WINNERS

Die ASM-Redaktion und die ASM-Lesserschaft haben sich entschieden: Wir fragten beim großen GRANDLAM/RUSHWARE-Wettbewerb zu ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL nach dem „All Star Team“ Fußball-Deutschlands (von 1970 bis 1990). Dies ist die „gewählte“ Elf plus den Ersatzspielern:

1 Sepp Maier - 2 Berti Vogts - 3 Andy Brehme - 4 Paul Breitner - 5 Franz Beckenbauer - 6 Wolfgang Overath - 7 Pierre Littbarski - 8 Günther Netzer - 9 Gerd Müller - 10 Lothar Matthäus - 11 Rudi Völler - 12 Toni Schumacher - 13 Rainer Bonhof - 14 Karl-Heinz Förster - 15 Jürgen Grabowski - 16 Karl-Heinz Rummenigge.

Den Hauptpreis, eine Reise nach London zum Freundschaftsspiel England - Deutschland in Wembley, gewann Sportsfreund Sven Kuhn aus 5902 Netphen 3. Sven ist Anhänger des SV Werder und spielt selbst aktiv in der A-Jugend der JSG Werthetal (ist auch schon mal gegen den KSV Hessen Kassel - Manni's Lieblinge. . . angetreten). Außer beim Fußball hat er noch nie zuvor etwas gewonnen. Ich glaube, unsere Glücksfee hat einen überglücklichen Gewinner ermittelt, aus einer fußballbegeisterten Familie (Vater Rolf, Gladbach-Fan, wird

ihn auf die Insel begleiten), bei der bei Anruf nicht „Mord“, sondern Feiern angesagt war. Herzlichen Glückwunsch!

Den heißbegehrten CD-PLAYER aus der ASM-SCHNIPPELCHEN-Aktion holte sich Stefan Weyand aus 5552 Morbach.

And RUSHWARE again: Bei der Verlosung der limitiert aufgelegten GOLDEN CLASSICS-Serie von SOFTGOLD wurden folgende Gewinner ermittelt: WINTERGAMES: Frank Grudowski, 7000 Stuttgart 1; André Wagner, O-6551 Gräfenwarth; Dieter Kohser, 3050 Wunstorf 1; Helmut Ferst, 7742 St. Georgen; Ruth Dieter, 8901 Dinkelscherben; Thorsten Haschlar, 6412 Gersfeld; Markus Tellerow, 5800 Hagen 1; Christian Knorr, 6227 Oestrich-Winkel 2 und Stefan Wuttig aus 3508 Melsungen.

LEADERBOARD: O. Hempfer, 7959 Schwendi; Dietmar Attenbrunner, 8393 Freyung; Peter-René Gerescher, 2847 Eydelstedt; Steffen Fechner, 7000 Stuttgart 1; Margrit Flucks, 4400 Münster-Roxel; Sylvia Haberland, 6700 Ludwigshafen; Stefanie Schubert, W-1000 Berlin 47; J. Gemein, 4150 Krefeld und Georg Blomberger jun. aus 8170 Wackersberg.

Wer geriet beim BOMICO-GOLD-RAUSCH in „GELD-RAUSCH“? Hier

zunächst die Leute, die 100 MARK ergatterten:

Sascha Renè Galle, 5880 Lüdenscheid; Matthias Maier, 7915 Elchingen; Fabian Wiencke, 2000 Hamburg 61; Stefan Flick, 4800 Bielefeld; Florian Peters, 6380 Bad Homburg; Jan Conrad, 1000 Berlin 51 und Christian Alvarez aus 6000 Frankfurt 71. Jeweils 50 MARK gehen an:

Ryan Baumgärtner, 8500 Nürnberg; Mario Vogelsteller, 3258 Aerzen 2; Marco Gersensky, 5900 Siegen; Dennis Dilger, 8080 Fürstfeldbruck; Arne Skozilas, 5464 Asbach-Schluten; Oliver Laaser, 2301 Felmerholz; Christoph Dankert, 2300 Kiel 1; Timo Ickenroth, 5410 Höhr-Grenzhausen; René Oblong, 3451 Negenborn; Norbert Schreck, 6981 Altenbuch; André Sax, L-1363 Howald (Luxemburg); Julian Golezka, 6315 Mücke 1; Stephan Schwenke, 5963 Wenden 2 und Benjamin Muschka aus 3579 Frielendorf.

Im Rahmen unseres „gewinnträchtigen“ DEMONWARE-Wettbewerbs, wo es sa-ge und schreibe 75 Gewinner zu ermitteln gab, kam zum P.P. HAMMER eine stattliche Flut an Einsendungen in die Redaktion. Die Firma DEMONWARE aus Frankfurt hat die Glücklichen bereits benachrichtigt.

ACHTUNG, WICHTIG:

Hey, Ihr da! Ja, genau, wir meinen Euch! Eigentlich sollte hier ein „ gespielter Witz“ zum Abschluß erfolgen. Wir dachten aber, unsere Scherze könnten schon einen barbarossalangen Bart haben. Deshalb werden wir vorläufig darauf verzichten. Aber mal was anderes: Ihr habt sicherlich schon gemerkt, ASM kommt früher, als man denkt. Das wird auch bei der folgenden AUSGABE ASM 11/91 der Fall sein. Also, die Daten auf Muttis Yucca-Palme oder in Opas Fernsehsessel eingravieren: Am 11/10/91 ist sie auf der Straße. Und: Nehmt Euch in acht vor diesem Werk: Es wird einige Neuheiten und Veränderungen in sich haben. Cheerio... (M.K.)



Stellen Sie sich vor, bei Ihrem Kiosk schlägt der Blitz ein, der Bahnhof brennt ab, der Supermarkt wurde von UFOs geklaut, die Tankstelle ist unterwegs zum Erdkern...



Widerrufsrecht:
Abo-Vereinbarungen können innerhalb einer Woche beim Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege, schriftlich widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

AMIGA
Köln **DI**

KölnMesse
Halle 7
Stand-Nr. A32
31. 10.-03. 11. 1991
(31. 10. 91 Fachbesuchertag)
Bitte besuchen Sie uns.

**100 %
PREISWERT**

**100 %
SCHNELL**

**DES
HALB**

**100 %
KOMPLETT**

Wenn Sie ASM abonnieren, sparen Sie gegenüber dem Einzelkauf einen Batzen Geld! Das Porto übernehmen selbstverständlich wir.

Wenn Sie ASM abonnieren, bekommen Sie ASM noch vor dem offiziellen Erscheinungstermin – früher als Ihre Nachbarn.

Wenn Sie ASM abonnieren, verpassen Sie mit Sicherheit keine einzige Ausgabe und erhalten somit ein lückenloses Nachschlagewerk.

ABO

»ZEITSCHRIFTEN-ABO«

Hiermit bestelle ich ...

- ☐ **ASM** für mindestens 11 Ausgaben (1 Jahrgang)
☐ **ASM-Special** für mindestens 4 Ausgaben (1 Jahrgang)
Inlandspreise:
 11 Ausgaben ASM 74, – DM, 4 Ausgaben ASM-Special 35, – DM
Auslandspreise:
 11 Ausgaben ASM 87,50 DM, 4 Ausgaben ASM-Special 42, – DM
 Lieferung erfolgt ab der nächsterreichbaren Ausgabe.
☐ **ASM** ☐ **ASM-Special** als Geschenk-Abonnement.

Lieferanschrift	(bei Geschenk-Abo Anschrift des Empfängers)	<input type="checkbox"/> Geschäft	<input type="checkbox"/> Privat
Vorname, Name			
Firma (nur wenn Lieferadresse)			
Straße, Nr./Postfach			
<input type="checkbox"/> W.	<input type="checkbox"/> O.	PLZ/Ort	(Bitte genaue Anschrift angeben.)

Diese Abonnements verlängern sich automatisch um 4 bzw. 11 Ausgaben, wenn sie nicht sechs Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt werden.

Datum _____ Unterschrift _____ (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Bitte unbedingt zwei Unterschriften leisten!

Private Anzeigen: Bis 5 Zeilen 5, – DM, jede weitere Zeile 2, – DM
Geschäftliche Empfehlungen: 10, – DM je angefangene Zeile, zzgl. Mehrwertsteuer

Sie kreuzen Sie bitte an, in welche Rubrik (s. Karte) Ihre Anzeige gehört, schreiben Sie Ihren Text in die Karte (jedes Kästchen = ein Zeichen, also Buchstabe, Satzzeichen oder Wortzwischenraum). Der Abdruck erfolgt **nur** gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck). Bitte veröffentlichen Sie meine Anzeige ☐ mal in der nächsterreichbaren »ASM« für

☐ private Zwecke ☐ gewerbliche Zwecke

<input type="checkbox"/> Biete an	<input type="checkbox"/> Suche	<input type="checkbox"/> Tausch	<input type="checkbox"/> Stellenmarkt/freie Mitarbeit
<input type="checkbox"/> Hardware	<input type="checkbox"/> Hardware		<input type="checkbox"/> Geschäftsverbindungen
<input type="checkbox"/> Software	<input type="checkbox"/> Software		<input type="checkbox"/> Verschiedenes

Bei Angeboten:
Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den

BÜCHER

- à 149,— DM
à 39,95 DM
à 40,— DM
à 9,90 DM
à 19,95 DM
à 24,95 DM
à 49,95 DM
à 49,95 DM
à 39,95 DM
à 49,95 DM
à 49,95 DM
à 39,95 DM
à 49,95 DM
à 49,95 DM
à 49,95 DM
à 49,95 DM
à 29,95 DM
à 49,95 DM

☐ Das Neue Computer Hassbuch
☐ Space Rat-Intergalaktisch

- à 7,50 DM
à 7,80 DM

MICROWELLE

- 29,— DM
29,— DM
29,— DM
29,— DM
29,— DM

+ Porto/Verpackung (Inland 4,— DM, Ausland 6,— DM)

Gesamtbetrag

Bitte beachten Sie, daß bei Nachnahmelieferungen zusätzlich eine Nachnahmegebühr von 7,50 DM anfällt. Nachnahmesendungen ins Ausland sind leider nicht möglich. Die Lieferung sämtlicher Artikel erfolgt solange der Vorrat reicht! Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen!



»ABONNEMENT«

Absender

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

☐ W. ☐ O. PLZ/Ort

Antwort

Bitte mit der
jeweils gültigen
Postkartengebühr
freimachen

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
ABO-Service
Postfach

D-3440 Eschwege



»BESTELLKARTE«

☐ Ich mache von Ihrem Angebot Gebrauch und bestelle die umseitig ausgewählten Produkte.

Name

Straße/Postfach

☐ W. ☐ O. PLZ/Ort

☐ Den Betrag bezahle ich mit dem beigefügten Verrechnungsscheck.
☐ Ich bitte um Lieferung per Nachnahme zuzüglich der Nachnahmegebühr von 7,50 DM (nur innerhalb der BRD).

Antwort

Bitte mit der
jeweils gültigen
Postkartengebühr
freimachen

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Versand-Service
Postfach

D-3440 Eschwege



»KONTAKTKARTE«

Name

Straße/Postfach

☐ W. ☐ O. PLZ/Ort

Telefon (Vorwahl/Nummer)

Postkarte

Bitte mit der
jeweils gültigen
Postkartengebühr
freimachen

Anschrift der Firma, bei der Sie bestellen bzw.
von der Sie Informationen erhalten wollen. ▼

Firma

Straße/Postfach

PLZ/Ort



»KLEINANZEIGEN«

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

☐ W. ☐ O. PLZ/Ort

Antwort

Bitte mit der
jeweils gültigen
Postkartengebühr
freimachen

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Kleinanzeigen-Service
Postfach

D-3440 Eschwege

STARTSCHUSS FÜR EUROPA!

Out Run Europa™



"DIESMAL ENTSCHEIDEN
EIN KLARER KOPF,
ENTSCHLOSSENHEIT UND
PERFEKTE FAHRKÜNSTE
ÜBER IHRE ERFOLGE!!!"

SEGA™
U.S. GOLD®

© 1988, 1991, SEGA™. All rights reserved. Out Run Europa
is a trademark of SEGA ENTERPRISES LTD.
SEGA™ is a trademark of SEGA ENTERPRISES LTD.

A CRASH-LANDING, GLOBE-SPANNING ADVENTURE.

CHINA HEART OF

*Von den Autoren
von Red Baron
und Stellar 7.*

ATEMBERAUBENDE
GRAFIKEN ...



Heart of China's Hintergrundgrafiken sind einfach überwältigend in ihrer realistischen Darstellung der zwanziger Jahre. Sie sind Teil derer, die an historischen Orten des revolutionären China die Handlung bestimmen. Die verschiedenen Charaktere wurden von echten Schauspielern kopiert und anschließend für das Programm digitalisiert. Das Resultat sind überwältigend realitätsgetreue Grafiken im Spiel.



BONICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bonico Spielen?
Möchten Sie Tips zum Spielablauf?

BONICO

EXZELLENT
DIALOGE ...



Der kleinste Dialog mit Personen im Spiel wird registriert und kann für Sie im Fortgang des Spieles äußerst wichtig werden. Die *Heart of China*-Charaktere haben ein außergewöhnliches Erinnerungsvermögen und vergessen nichts.

ABENTEUER, INTRIGEN,
LIEBESGESCHICHTEN ...



Sie werden in die Welt von Lucky Jake Masters, Zhao Chi und Kate Lomax katapultiert und erleben mit ihnen Abenteuer, die den Erdball umspannen, von Hongkong bis nach Paris.

Dynamix
PART OF THE SIERRA FAMILY

Heart of China ist verfügbar für MS-DOS-Computer mit 640K. Unterstützt VGA, EGA, Tandy 16-Farben, Monochrome, MCGA und CGA Grafikadapter und Roland MT-32, Roland LAPC-1, AdLib und SoundBlaster Musikkarten. Verfügbar in 16-Farb- und 256-Farbversionen.

Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo-Fr von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt!
Tel.: 06107/62067